

تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية لطلبة الصف الخامس  
بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة ببنار لامبونج

رسالة علمية

مقدمة لتكملة الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية

إعداد: أيو نور هداية

رقم القيد : ١٤١١٠٢٠٠٧٣



قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية و التعليم

جامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لانبونج

١٤٣٩ هـ / ٢٠١٨ م

تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة  
الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة ببنار لامبونج

رسالة علمية

مقدمة لتكملة الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية

إعداد:

أيو نور هداية

١٤١١٠٢٠٠٧٣



كلية التربية و التعليم

بجامعة الاسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج

١٤٣٩ هـ / ٢٠١٨ م

## ملخص

# تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة بندار لامبونج

أيو نور هداية

كان تعليم مفردات اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة بندار لامبونج يحتاج إلى استخدام وسائل التعليم وفقا بالجدول المقرر. و لم يستخدم المدرس وسائل لعبة لوجيكو لتعليم مفردات اللغة العربية و كان وسائل التعليم المستخدمة إلا السبورة و المدرس نفسه. ومشكلة البحث في هذا البحث هي (١) كيف تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية. (٢) كيف إستجابة الطلبة نحو وسائل "لعبة لوجيكو" التي تم تطويرها لتعليم مفردات اللغة العربية. أهداف هذا البحث هي: (١) لتطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية. (٢) لمعرفة إستجابة الطلبة نحو وسائل "لعبة لوجيكو" التي تم تطويرها لتعليم مفردات اللغة العربية.

نوع هذا البحث هو البحث والتطوير الذي اعتمد عليه سوجيونو. موضوع هذا البحث هم طلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة بندار لامبونج مع أدوات جمع البيانات بالإستبيان اتمن خبراء المواد وخبراء وسائل الإيضاح التعليمية ومدرس اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية بندار لامبونج لاختبار جودة وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية، وإستبيان إستجابة الطلبة لمعرفة استجابة الطلبة لوسائل التعليم التي تم تطويرها.

ينتج هذا البحث الوسائل "لعبة لوجيكو" لتعليم مفردات اللغة العربية. هذه الوسائل مكونة من الخشب الرقيق بمساعدة أدوات أخرى مثل آلة لقطع الخشب الرقيق والطلاء الخشب الرقيق ملونا، وشبكة إنترنت لبحث الصور، وتطبيق Word Microsoft لإنشاء ورقة لعبة لوجيكو. متوسط نتائج تحقق الصحة من خبر المواد يحصل على النسبة المئوية ٩٠٪. ويعتبر في معيار "لائق جداً". ومتوسط نتائج تحقق الصحة من خبر وسائل الإيضاح التعليمية يحصل على النسبة المئوية ٨٣,٥٪. ويعتبر في معيار "لائق جداً". وبعد التجربة، حصلت الباحثة على إستجابة الطلبة بالنسبة المئوية ٨٥.٣٥٪. ويعتبر في معيار "لائق جداً". من نتائج التحليل والتجربة فيمكن الاستنتاج أن وسائل "لعبة لوجيكو" التي تم تطويرها لائق استخدامها للتعليم.

الكلمات المفتاح: وسائل التعليم، لعبة لوجيكو، مفردات اللغة العربية.





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame I, Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703278

**الموافقة**

موضوع البحث : تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الحامسة بنادر لامبونج

إسم الباحث : أيو نور هداية

رقم التسجيل : ١٤١١.٢٠٠٧٣

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

الكلية : كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

**وافقت اللجنة الإشرافية**

قد قام المشرف بالتغيرات حسب الضرورة وتصحيحه بحيث أنه مؤهلة للمناقشة في كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

المشرف الثاني

المشرف الأول

الأستاذ الدكتور الحاج سلطان شهريل، الماجستير      الدكتور الحاج محمد أكمان شاه، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٠٦١١١٩٨٨٠٣١١٠٠٩      رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٣١٨١٩٩٨٠٣١٠٠٣

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور سفري داود، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٥٠٨٠١٢٠٠٢١٢١٠٠٣





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame I, Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703278

التصديق

تمت الرسالة العلمية بالموضوع "تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة بندار لامبونج " التي كتبها الطالبة: أبو نور هداية برقم القيد: ١٤١١٠٢٠٠٧٣ بقسم تعليم اللغة العربية قد ناقشتها لجنة المناقشة بكلية التربية والتعليم بجامعة رادين إيتان الإسلامية الحكومية لامبونج يوم الأربعاء في التاريخ ١٥ أغسطس ٢٠١٨ م.

لجنة المناقشة:

الرئيسة: الدكتورة أيرلينا، الماجستير

السكرتيرة: بنتانج راشد، الماجستير

المناقش الأول: محمد عفيف أمر الله، الماجستير

المناقش الثاني: الأستاذ الدكتور الحاج سلطان شهريل، الماجستير

المناقش الثالث: الدكتور الحاج محمد أكمان شاه، الماجستير

عميد كلية التربية والتعليم

الأستاذ الدكتور الحاج خير الأنوار

رقم التوظيف: ١٩٥٨١٠١٩٨٧٠٣١٠٠



## شعار

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ أُحِلَّتْ لَكُمْ بَهِيمَةُ الْأَنْعَامِ إِلَّا مَا يُتْلَى عَلَيْكُمْ

غَيْرِ مُحْلَى الصَّيْدِ وَأَنْتُمْ حُرْمٌ إِنَّ اللَّهَ تَحْكُمُ مَا يُرِيدُ ﴿١٠١﴾

١



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tarjamah Special For Woman*, ( Bandung: PT Sigma Examedia Arkanleema, 2009), h. 110.

## إهداء

الحمد لله ربّ العالمين بالشكر إلى الله تعالى أهديت هذه الرسالة العلمية إلى:

١. أبي نير مولو وأمي إيس نور خاتمة المحبوبين اللذان قد أعطاني محبة وحنانا ورياني

ودعياي نجاحي

٢. أختي الصغيرة إينده نور رحمة و تارس نور العلم

٣. أصحابي في جهاد المرحلة ٢٠١٤ لقسم تعليم اللغة العربية

٤. قسم تعليم اللغة العربية

٤. جامعتي المحبوبة رادين انتان الإسلامية الحكومية





## ترجمة الباحثة

أيو نور هداية، ولدت في قرية كامبونج بارو، في التاريخ ٣٠ ديسمبر سنة ١٩٩٦

م، البنت الثانية من ثلاث بنات من أبي نير مولو و أمي إيس نور خاتمة.

المرحلة التعليمية الرسمية التي استكمل عليها الباحثة:

١. المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة تريكاريا الشمية بيليتانج الثالث، ختم منها سنة

٢٠٠٨ م.

٢. المعهد العصري نور السلام سيدوكيدي سومنري الجانبية، وختم منها سنة ٢٠١٤ م.

٣. في العام ٢٠١٤ استمرت الباحثة إلى جامعة الإسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج

في كلية التربية والتعليم بقسم تعليم اللغة العربية حتى تسير الباحثة بتعليم الجامعة.

## كلمة الشكر و التقدير

### السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

الحمد لله ربّ العالمين، ومع الإمتنان على الله سبحانه وتعالى، التقدير الحفيظ الذي لا يتوقف بإعطاء كل النعمة، الرحمة و العناية لجميع عباده على الأرض وهو الذي قدأعطي الفرصة لإستكمال هذه الرسالة. صلاة و سلاما دائمين و متلازمين إلى سيدنا النبي العظيم محمد صلى الله عليه و السلم، وعلى أله وأصحابه ومن تابعه. وهو الذين تطلع دائما إلى شفاعته في الآخرة وهو الذي حمل الناس إلى الإسلام.

ومع الإمتنان على الله سبحانه وتعالى هذه الرسالة العلمية تحت العنوان: " تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة ببنار لامبونج". وتهدف إعداد هذه الرسالة العلمية لتحقيق واحد من متطلب اتو لإكمال الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في كلية التربية و التعليم في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة الإسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج.

في محاولة اكمال هذه الرسالة العلمية وجد الباحث المساعدة من مختلف الأطراف ماديا ومعنويا. لذلك، في هذه المناسبة يمكن للكاتب لقول شكرا كثيرا إلى مختلف الأطراف الذين يساعدون في انتهاء هذه الرسالة العلمية. وخاصة إلى:

١. الأستاذ الدكتور الحاج مكري، الماجستير رئيس للجامعة الإسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج الذي أعطى الفرصة للباحث لاكتساب المعرفة في هذه الجامعة.

٢. الأستاذ الدكتور الحاج خير الأنوار، الماجستير عميد لكلية التربية والتعليم للجامعة الإسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج الذي وفر الفرصة والتوجيه للباحث أثناء الدراسة.

٣. الدكتور سفاري داود الماجستير رئيس لقسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم جامعة الإسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج.

٤. عفيف أمر الله ، الماجستير سكرتير قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم والمعلم الذي قدم مدخلات وتحفيزا لاستكمال هذه الرسالة.

٥. الدكتور الحاج محمد أكمان شاه الماجستير، المشرف الأول. والأستاذ الدكتور سلطان شهريل الماجستير، المشرف الثاني. شكرا لكما لكل توجيهات وارشادات في اكمال هذه الرسالة العلمية.



٦. السيد والسيدة محاضر في قسم التعليم اللغة العربية في الكلية التربية والتعليم للجامعة الإسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج الذين اعطاء العلوم الكثير من الجدارة وقادوا الباحث لمعرفة أهمية العلم.

٧. رئيس المكتبة لكلية التربية ورئيس المكتبة المركزية بجامعة الإسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج والموظفين العاملين الذين ساعدوا الباحث من خلال توفير المعلومات عن المراجع الموجودة في المكتبة لإجراء البحوث.

٨. والديّ أبي نير مولو وأمي إيس نور خاتمة الذان قدما التوجيه والدعم المعنوي والروحي خلال إجراء الدراسات، وتقديم المودة التي لا تقدر بثمن وتعطي التفاهم خلال فترة الدراسة بجامعة الإسلامية الحكومية رادين إنتان لامبونج. ثم اختي المحبوبة إنداه نور رحمة و تارس نور العلم وأسرتي الكبيرة، الذين يدعوني في طلب علم.

٩. الأصدقاء في قسم تعليم اللغة العربية المرحلة ٢٠١٤ الذين قدموا الدافع والدعم دائما في الخير والشر معا، خصوصا الى احمد مولانا، عارف سيتيا بودي، مونا سسكا افيفة، ستي لطيفة مرضية، جالوه دياريتا، وكذلك الأصدقاء الذين يرافقون دائما وتوفير الحافز في إنجاز هذه الرسالة العلمية.

١٠. الصادات في بيت المستأجر فيلانجي، اشكر شكرا جزيلاً لمجتكن إلي مادمت أنا معكن، خصوصا الى ارما دوي استوتي، مالا ساري، فارتي ننجسيه، تري وحيوني، وايقي فاجاريا.

١١. جميع الأطراف التي لا يمكن ذكرها واحدا فواحدا، لأي مساعدة سواء

بشكل مباشر أو غير مباشر لإكمال كتابة هذه الرسالة.

لا يوجد أي عاج عاجز ، فإن الباحث تدرك أن هذه الرسالة العلمية لا تزال بعيدة كل البعد عن الكمال بسبب محدودية المرجعية والعلوم التي تملكها الباحث. لهذا ، يتوقع الباحث الإقتراحات والانتقادات التي تكون بناءة لإنجاز هذه الرسالة.

عسى لجميع الخير والخدمات والمساعدات والإرشادات المقدمة للباحث أن يكافأوا من الله سبحانه وتعالى. وأخيرا، وتأمل الباحث أن النتائج الواردة في هذه الرسالة العلمية يمكن أن تكون مفيدة وتكون صدقة دائمة للباحث بشكل خاص والقراء بشكل عام. أمين يا رب العالمين.



والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بندار لامبونج، يوليو ٢٠١٨

أيو نور هداية

١٤١١٠٢٠٠٧٣

## محتويات البحث

أ	.....	صفحة الغلاف
ب	.....	صفحة الموضوع
ج	.....	ملخص
د	.....	الموافقة
هـ	.....	التصديق
و	.....	شعار
ز	.....	إهداء
ح	.....	ترجمة الباحث
ط	.....	كلمة الشكر والتقدير
م	.....	محتويات البحث
ص	.....	قائمة الجداول
ر	.....	قائمة الصورة



### الباب الاول: مقدمة

أ.	.....	توضيح الموضوع
ب.	.....	أسباب إختيار الموضوع
ج.	.....	خلفية البحث
د.	.....	تحديد المشكلة
هـ.	.....	حدود المشكلة
و.	.....	مشكلة البحث
ز.	.....	أهداف البحث



15	.....	ج. فوائد البحث
<b>الباب الثاني: الإطار النظري</b>		
16	.....	أ. وسائل التعليم
16	.....	١. تعريف وسائل التعليم
17	.....	٢. استخدام واختيار وسائل التعليم
18	.....	٣. وظائف وسائل التعليم في التعلم
19	.....	٤. أنواع وسائل التعليم
23	.....	٥. خصائص وسائل التعليم
24	.....	٦. الحجاج في استخدام وسائل التعليم
27	.....	ب. المفردات العربية
27	.....	١. تعريف المفردات العربية
28	.....	٢. تعليم المفردات العربية
30	.....	ج. تطوير وسائل تعليم المفردات العربية
30	.....	١. تعريف تطوير وسائل التعليم
31	.....	٢. أنواع تطوير وسائل التعليم
33	.....	٣. لعبة لوجيكو
37	.....	٤. خطوات صناعة وسائل "لعبة لوجيكو" في التعليم
43	.....	٥. كيفية استخدام "لعبة لوجيكو"
44	.....	د. نتائج البحث ذات الصلة
47	.....	هـ. إطار التفكير
48	.....	و. مواصفات المنتج المطورة

## الباب الثالث: منهجية البحث

49	أ. نوع البحث .....
49	ب. اجراءات التطوير .....
56	ج. طريقة جمع البيانات.....
59	د. طريقة تحليل البيانات.....

## الباب الرابع: نتائج البحث

62	أ. الوقت ومكان البحث .....
62	ب. نتيجة تطوير وسائل التعليم .....
62	١. نتائج تحليل الاحتياجات .....
63	أ. نتائج تحديد المشكلة و خطوات جمع البيانات.....
63	ب. نتيجة تطوير المنتج.....
66	ج. نتائج تحقيق صحة المنتج .....
66	١. تحقيق الصحة من خبراء المواد.....
70	٢. تحقيق الصحة من خبراء وسائل الإيضاح التعليمية.....
74	د. نتيجة تحقيق الصحة بعد إصلاح المنتج.....
74	١. نتيجة التحقق من صحة المنتج من قبل خبراء المواد.....
76	٢. نتيجة إصلاح المنتج من خبراء وسائل الإيضاح التعليمية.....
78	هـ. نتائج تجربة المنتج.....
78	١. نتائج تجربة المنتج من مدرس اللغة العربية.....

٢. نتائج تجربة المنتج من الطلبة..... 80

و. البحث..... 85

١. نتيجة التحقق من صحة وسائل التعليم من خبراء المواد..... 85

٢. نتيجة التحقق من صحة وسائل التعليم من خبراء وسائل الإيضاح

التعليمية في المرحلة الأولى..... 86

٣. نتيجة تحقق صحة وسائل التعليم من خبراء وسائل الإيضاح

التعليمية في المرحلة الثانية..... 87

٤. تجربة المنتج..... 87

#### الباب الخامس: الاستنتاجات والإقتراحات

أ. الإستنتاجات..... 89

ب. الاقتراحات..... 90



المراجع  
الملاحق



## الباب الثاني

### الإطار النظري

#### أ. وسائل التعليم

##### ١. تعريف وسائل التعليم

كلمة *media* تأتي من اللاتينية وهي صيغة الجمع للكلمة *medium* التي تعني حرفياً

وسيط أو مرسل. *Medoe* هو الوسيط أو مرسل الرسالة من المرسل إلى مستلم الرسالة.<sup>١</sup>

في حين أن داغني تنص على أن وسائل التعليم هي أنواع مختلفة من المكونات في

بيئة الطلاب التي يمكن أن تحفز على التعلم. تختلف اختلافًا طفيفًا عن هذا المصطلح في

جميع التعاريف التي قدمتها الرابطة الوطنية للتعليم (NEA) ، ويقال أن وسائل التعليم هي

أشكال الاتصال الحرفي والسمعي المرئي وأدواتها.<sup>٢</sup>

اسنادًا إلى بعض الآراء السابقة ، أن وسائل التعليم هي كل ما يتم استخدامه لنقل

المعلومات من المرسل إلى متلقي المعلومات التي يمكن أن تحفز الطلاب على التعلم.

---

<sup>1</sup> Arief S. Sadiman Dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Manfaatnya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), Cet-Ke 16, h. 6.

<sup>2</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009), h. 27.

أن فهم وسائل التعليم عند غارلاج و إيلي التي اقتبسها عبد الوهاب راشيدي هناك اثنان ، وهما فهم الواسع والضيق. فهم وسائل التعليم الواسع هو أي شخص أو مادة أو حدث يوفر فرصًا للطلاب لاكتساب المعرفة والمهارات والمواقف ، و الفهم الضيق أن وسائل التعليم هي وسيلة غير تشغيلية (غير بشرية) يستخدمها المعلم الذي له دور في عملية التعليم لتحقيق الهدف.<sup>3</sup>

وسائل التعليم هي أداة تساعد المعلمين في تقديم مواد التعلم ، لتحقيق غرض التعلم.



## ٢. استخدام واختيار وسائل التعليم

وفقا سوفارنو في عبد الوهاب راشيدي ، وكيفية اختيار وسائل التعليم على النحو

التالي:

أ. معرف خصائص كل وسائل التعليم.

ب. وفقا للطريقة التي نستخدمها.

ج. وفقا للمواد التي يتم توصيلها.

<sup>3</sup> Ibid, h. 25-26.

د. وفقا لحالة الطالب وعدد وعمر ومستوى التعليم.

هـ. وفقا لحالة الظروف البيئية التي تستخدم وسائل التعليم.

و. لا تختار الوسائل على أساس أن العنصر جديد أو أن العنصر هو الوحيد الموجود لدينا.<sup>٤</sup>

### ٣. وظائف وسائل التعليم في التعلم

وحسب همالك في عبد الوهاب راشيدي، فإن استخدام وسائل التعليم في عملية التعليم والتعلم يمكن أن يولد الفضول والاهتمام، ويولد الدوافع والمحفزات في عملية التعليم والتعلم ، ويمكن أن يؤثر على علم النفس لدى الطلاب.<sup>٥</sup>

يقترح ليفي ولينتر في عبد الوهاب راشيدي أن وسائل التعليم ، وخاصة وسائل التعليم المرئية لها أربع وظائف ، وهي:

أ. وظيفة الانتباه، وظيفة الانتباه هي جذب أو توجيه انتباه الطلاب إلى محتوى التعلم المتضمن في الوسائل المرئية.

ب. وظيفة العاطفية، والوظيفة العاطفية من الوسائل المرئية التي يمكن استخدامها لخلق شعور من الفرح لمحتوى التعلم.

<sup>4</sup> Ibid, h. 37-38.

<sup>5</sup> Ibid, h. 28-29.

<sup>6</sup> Ibid, h. 29.

- ج. الوظيفة المعرفية، والوظيفة المعرفية هي تسهيل الطلاب في فهم الرسائل المنقولة في التعلم.
- د. وظيفة تعويضية، وظيفية تعويضية يمكنها استيعاب الطلاب الأقل قدرة على تلقي المحتوى التعليمي.

#### ٤. أنواع وسائل التعليم

يصنف موسفيكون نوع الوسائل إلى نوعين ، هما نوع الوسائل التي يتم مشاهدتها من العرض وينظر إليها من الاستخدام. تتألف الوسائل التي يتم عرضها من المظهر من وسائل مرئية ووسائل صوتية ووسائل حركية ، بينما يتكون نوع الوسائل من حيث الاستخدام من وسائل عرض ووسائل غير إسقاط.<sup>٧</sup>

أ. نوع الوسائل ينظر من المظهر

##### (١) الوسائل المرئية

الوسائل المرئية (الصور) لها دور مهم في عملية التعليم ، لأن الوسائل المرئية يمكن أن تعزز اهتمام الطلاب ويمكن أن توفر علاقة بين محتوى الموضوع مع العالم الحقيقي ، بالإضافة

<sup>7</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2016), Cet-Ke 2, h. 102.

إلى أن الوسائل المرئية يمكن أن تسهل فهم الذكريات وتقويتها. هناك عدة أنواع من الوسائل

المرئية ، وهي:

أ) الصور

ب) اسكتشات

ج) الرسم التخطيطي

د) الرسم البياني

هـ) الرسوم البيانية

و) الرسوم

ز) الملصق

ح) الخرائط والعالم

ط) لوحة الفنان

ي) لوحة الإعلانات



## ٢) الوسائل السمعية

الوسائل السمعية هي وسيلة يؤكد استخدامها على جانب السمع ، لأنه في استخدام هذه الوسيلة ، يكون الشعور بالسمع هو الأداة الرئيسية. هناك عدة أنواع من الوسائل السمعية، هي:

أ) راديو

ب) مسجل الشريط المغناطيسي

ج) مختبر اللغة

٣) الوسائل الحركية

الوسائل الحركية هي وسيلة يتطلب استخدامها اتصالاً بين المعلمين والطلاب أو يحتاج إلى شعور عميق للرسالة التي تم تسليمها بشكل جيد. هذا النوع من وسائل التعليم يؤكد على الخبرة وتحليل الجوي في تطبيقه. هناك عدة أنواع من الوسائل التي تشمل الوسائل الحركية ، وهي:

أ) التمسك

ب) مظاهرة

ج) التصميم والمحاكاة



(د) العمل السياحي

(هـ) خيام المدرسة

(و) مسح المجتمع

ب. نوع الوسائل من نظر الاستخدام

(٤) وسائل التعليم الإسقاطي

وقال صبري في كتاب موسفيكون أن وسائل الإسقاطي هي وسيلة تستخدم جهاز

العرض حتى تظهر الصورة على الشاشة. بعض أنواع وسائل الإسقاطي ، وهي:



ج) إطار فيلم (شرائح)

د) سلسلة أفلام (شريط فيلم)

هـ) جهاز الإسقاط غير معتمًا (جهاز عرض معتم)

(٥) وسائل التعليم غير الإسقاطية

الوسائل غير الإسقاطي هي وسائل التعليم التي لا تستخدم في استخدام جهاز

العرض. تتضمن أنواع الوسائل غير الإسقاطية ما يلي:

أ) ورقة

ب) الكتاب المطبوع

ج) السبورة

## ٥. خصائص وسائل التعليم

يقترح كل من جيرلاخ وإيلي في كتاب أزهار أرشاد ثلاث خصائص وسائل التعليم

هي دليل لماذا تستخدم وسائل التعليم وما الذي يمكن أن تقوم به وسائل التعليم التي قد

تكون غير فعالة في تعلمها:<sup>٨</sup>



أ. الخاصة المثبتة

توضح هذه الميزة قدرة الوسائل على تسجيل حدث أو كائن وتخزينه والمحافظة عليه

وإعادة بناءه. باستخدام هذه الميزة ، تسمح الوسائل بتسجيل الحدوث أو الأشياء التي

تحدث في وقت معين ليتم تحويلها بدون النظر من الوقت.

ب. الخاصة المتلاعبة

يمكن تحويل حدث أو شيء ما لأن لوسائل التعليم الخاصة المتلاعبة، ويمكن عرض

الأحداث التي تستغرق وقتاً طويلاً للطلاب في دقيقتين أو ثلاث دقائق باستخدام تقنية

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), Cet-Ke 14, h. 12.

تسجيل الوقت المقطع. إحتاج قدرة وسائل التعليم على الخاصة المتلاعبة إلى الإهتمام الجاد لأنه إذا حدثت أخطاء في إعادة ترتيب تسلسل الأحداث أو قطع المقاطع الخاطئة ، تصبح الأخطاء في التفسير والمعلومات غير واضحة.

ج. الخاصة التوز

هذه الخاصة يمكن أن تسمح بنقل كائن أو حدث عبر الفضاء ، وفي الوقت نفسه يتم تقديمها لعدد كبير من الطلاب الذين لديهم تجربة تحفيزية مماثلة نسبيا للحدث. بمجرد تسجيل المعلومات في أي شكل من أشكال الوسائل ، يمكن إعادة إنتاجها في أي وقت وجاهزة للاستخدام في نفس الوقت في أماكن مختلفة أو استخدامها بشكل متكرر في مكان ما.



## ٦. الحجاج في إستخدام وسائل التعليم

يمكن أن يحدث اكتساب المعرفة والمهارات ، والتغيرات السلوكية والسلوكية بسبب التفاعل بين التجارب الجديدة والتجارب السابقة. أظهر برونر في كتاب أزهر أرشد ، هناك ثلاثة مستويات رئيسية من وضع التعلم ، أي تجربة مباشرة، تجربة تصويرية، وتجربة مجردة. والتجربة المباشرة هي أن تفعل ، على سبيل المثال ، معنى كلمة "عقدة" يفهمها مباشرة عن

طريق "عقدة".<sup>9</sup> في المستوى الثاني المسمى الصورة، يتم تعلم كلمة "عقدة" من الصور أو اللوحات أو الصور الفوتوغرافية أو الأفلام. على الرغم من أن الطلاب لم يربطوا حبلاً أبداً لصنع "عقدة" ، إلا أنهم يستطيعون تعلم وفهمه من الصور أو اللوحات أو الصور أو الأفلام. على مستوى الرموز، يقرأ الطلاب (أو يسمعون) كلمة "عقدة" ويحاولون مطابقتها "بالعقدة" في الصورة الذهنية أو مطابقتها لتجربة "العقدة".

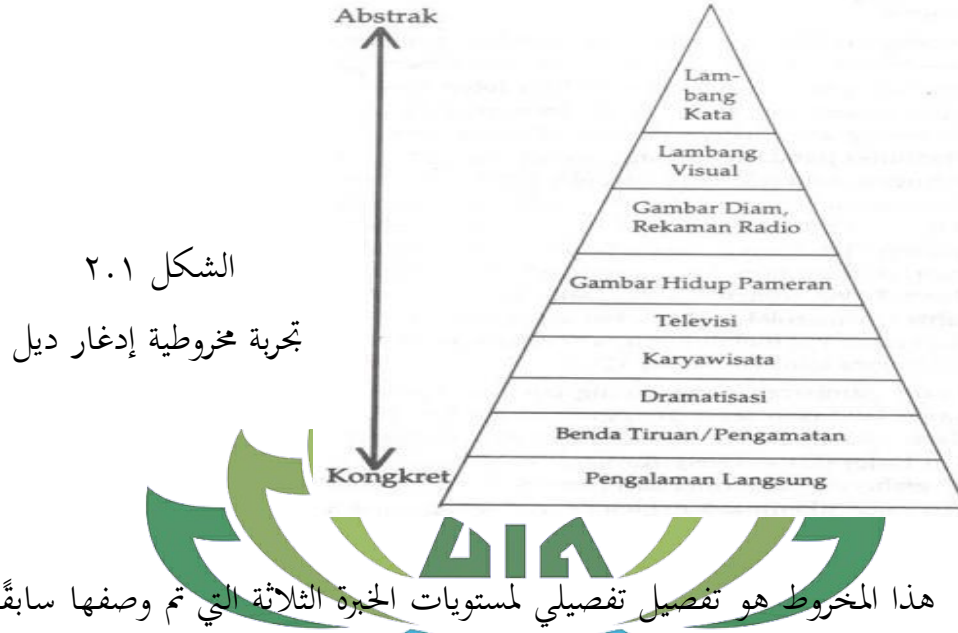
رأي ليفي وليفى في كتاب أزهار أرشاد أن المحفزات البصرية تنتج نتائج التعليم أفضل لمهام مثل تذكر الحقائق والمفاهيم والتذكير والربط بين الحقائق والمفاهيم. كما ستوفر المحفزات اللفظية نتائج التعليم أكبر إذا كان التعلم يتضمن الذاكرة المتسلسلة. هذا هو دليل على دعم مفهوم فرضية الترميز المزدوج لفايفو في كتاب أزهر أرشد. يقول المفهوم أن هناك نظامين للذاكرة البشرية ، أحدهما لمعالجة الرموز اللفظية ثم تخزينها في شكل مقترحات صور ، والآخر لمعالجة الصور غير اللفظية التي يتم تخزينها بعد ذلك في شكل افتراضات لفظية.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Ibid, h. 7.

<sup>10</sup> Ibid, h. 9.

واحدة من الأوصاف الأكثر استخدامًا كأساس النظرية في استخدام الوسائل في

عملية التعلم هي *Dale's Cone Of Experience* (تجربة دايل المخروطية).<sup>١١</sup>



هذا المخروط هو تفصيل تفصيلي لمستويات الخبرة الثلاثة التي تم وصفها سابقًا. يتم

الحصول على نتائج التعلم من تجربة مباشرة، وهي الحقيقة التي تحدث في بيئة حياة المرء ثم

من خلال كائنات مصطنعة للرمز اللفظي. لذا ، كلما زاد عدد المخروط ، كلما زاد عدد

المراسلات التجريدية. لا يعني هذا المخروط تسلسل العملية وتفاعلات التعلم والتعلم التي

يجب أن تبدأ بتجربة مباشرة ، بل تبدأ بنوع التجربة التي تلائم احتياجات وقدرات مجموعة

الطلاب التي تواجههم عند النظر في وضع التعلم.<sup>١٢</sup>

<sup>11</sup> Ibid, h. 11.

<sup>12</sup> Ibid, h. 10.

## ب. المفردات العربية

### ١. تعريف المفردات العربية

أعرب بعض الخبراء عن مفهوم المفردات ، على النحو التالي:<sup>١٣</sup>

معنى المفردات على أساس مفردات KBBI هي المفردات أو عدد الكلمات التي تحتويها اللغة. هذا الرأي يتفق مع الرأي الذي عبر عنه هنري جونتور تاريغان بأن المفردات هي الكلمات التي هي مفردات اللغة. في حين صرح برهان نورحيانتو أن المفردات هي ثروة من الكلمات المملوكة بلغة. يوفر سوجيتو حدود المفردات التالية:



د. قائمة كلمات القاموس مصحوبة بجل سريع وعملي

وفقا عند كريدا لكسانا أن لمفردات أو المعجم ، هي كما يلي:

أ. مكون اللغة الذي يحتوي على جميع المعلومات حول معنى واستخدام الكلمات في اللغة.

<sup>13</sup>Havia, Kumpulan Pengertian, (On-Line), tersedia di: [Infodanpengertian.Blogspot.Co.Id/2016/02/Pengertian-Kosakata-Menurut-Para-Ahli.Html?M=1](http://Infodanpengertian.Blogspot.Co.Id/2016/02/Pengertian-Kosakata-Menurut-Para-Ahli.Html?M=1), (24 Januari 2018)



ب. كلمة ثراء المتكلم ، مؤلف لغة.

ت. يتم ترتيب قائمة الكلمات مثل القاموس ، ولكن مع شرح موجز وعملية.

المفردات هي عبارة عن مجموعة من المفردات المستخدمة من قبل الشخص الشفهي والمكتوب ، والتي لها بالفعل معنى ووصف للترجمة دون أن يقترن بكلمات أخرى وترتيبها في الأجدية.<sup>١٤</sup>

إسنادا إلى بعض آراء الخبراء حول معنى المفردات يمكن استنتاج أن المفردات العربية هي كل الكلمات الواردة في اللغة العربية التي لها بالفعل معنى وترتيبها في الأجدية.



يجادل إسماعيل شني وعبدالله في كتاب عبد الوهاب رشيد أنه في تدريس المفردات

من خلال الخطوات التالية:

أ. من خلال الإشارة مباشرة إلى كائن (المفردات) تدرس.

ب. من خلال تقديم صورة مصغرة للكائن (المفردات) التي يتم تدريسها.

ج. عن طريق إعطاء صورة للمفردات التي تريد تدريسها.

د. من خلال التظاهر من المفردات التي سيتم نقلها.

<sup>14</sup> Zulhanan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), Cet-Ke 1, h. 109.

هـ. عن طريق إدخال المفردات التي تدرس في الجملة.

و. بإعطاء ما يعادل كلمة.

ز. بإعطاء الكلمة المعاكسة.

ح. من خلال إعطاء تعريف للمفردات المعطاة.<sup>15</sup>

الوسائل التي يمكن أن تستخدم في عملية التعليم المفردات العربية هي الصور المصغرة

الأشياء الأصلية و الصور.

أ. الصور المصغرة الأشياء الأصلية

Miniaure هو شكل صغير من الصورة الأصلية ، مثل السيارات المصغرة ،

والشقق المصغرة ، والفواكه المصغرة ، وغيرها.

ب. الصور

الصور عبارة عن رسومات للكائنات الأصلية التي يتم إنتاجها من الكاميرات التي

يمكن استخدامها كوسائل تعليم للمفردات العربية أو يمكن أيضًا استخدام صورة محلية الصنع

<sup>15</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Loc. Cit.*, h. 56-57.

من نفس المعلم ، وعادة ما يتم عمل الصور الفوتوغرافية أو الرسومات على شكل بطاقات

المفردات.<sup>١٦</sup>

### ج. تطوير وسائل تعليم المفردات العربية

#### ١. تعريف تطوير وسائل التعليم

تعريف كلمة *pengembangan* وفقاً لقانون جمهورية إندونيسيا رقم ١٨ لعام ٢٠٠٢

هو نشاط علمي وتكنولوجي يهدف إلى استخدام المبادئ والنظريات العلمية المثبتة لتحسين

الوظائف والفوائد وتطبيقات العلوم والتكنولوجيا القائمة أو إنتاج تكنولوجيا جديدة.<sup>١٧</sup>

أن تطوير الوسائل التعليم هو محاولة لإعداد برنامج الإعلامي التعليمي أكثر تركيزاً

على تخطيط التعليم. سيتم عرض وسائل التعليم التي سيتم عرضها أو إستخدامها في عملية

التعليم والتعلم أولاً ومصممة وفقاً لإحتياجات الطلاب.<sup>١٨</sup>

بناء على بيان السابقة أن تطوير وسائل التعليم هي محاولة لتطوير وتطوير وسائل

التعليم الموجودة لتحسين الوظيفة وفوائد وسائل التعليم في عملية التعليم.

<sup>16</sup> Ibid. h. 58-59.

<sup>17</sup> Undang-undang RI Nomor 18 Tahun 2002.

<sup>18</sup> Musfiqon, Loc. Cit., h. 162.

## ٢. أنواع تطوير وسائل التعليم

### أ. تطوير وسائل التعليم المرئية

يتم تحديد نجاح استخدام الوسائل المرئية عن طريق جودة وفعالية المواد البصرية والرسومات نفسها ، ثم في إنجازاتهم من خلال تنظيم وتنظيم الأفكار التي تنشأ ، والتخطيط لها بعناية ، واستخدام التقنيات الأساسية لتصوير الأشياء والمفاهيم والمعلومات ، أو الوضع. وعلى مخطط وسائل التعليم أن تعرف بعض المبادئ والتوجيهات الأساسية من أجل تلبية احتياجات استخدام الوسائل المرئية.<sup>١٩</sup>

هناك العديد من المبادئ التي يجب مراعاتها عند الترتيب ، من بين أمور أخرى ، مبدأ البساطة والنزاهة والتركيز والتوازن. يجب اعتبار الأشكال والخطوط والمساحات والقوام والألوان أيضاً.<sup>٢٠</sup>

### ب. تطوير وسائل التعليم السمعية والبصرية

وسائل التعليم السمعية والبصرية بما في ذلك وسائل التعليم الرخيصة وبأسعار معقولة ، لأن وسائل التعليم يمكن شراؤها واستخدامها مرة واحدة فقط، يمكن حذف الرسالة ويمكن أن يكون لتسجيل مرة أخرى. يمكن تخصيص المواد لمستوى قدرة الطالب.<sup>٢١</sup>

<sup>19</sup> Azhar arsyad, *Loc. Cit.*, h. 107.

<sup>20</sup> *Ibid*, h. 107.

إلى جانب جذب وتحفيز الطلاب على تعلم المزيد من المواد ، يمكن استخدام المواد

الصوتية من أجل:

- (١) تنمية مهارات الاستماع وتقييم ما تم سماعه ؛
- (٢) الترتيب والتحضير للمناقشة أو المناقشة من خلال التعبير عن آراء الخبراء البعيدين عن الموقع ؛

(٣) أن تكون نموذجًا ليتم تقليده من قبل الطلاب ؛

(٤) إعداد التغيرات والتغيرات المثيرة للاهتمام في معدل التعلم في موضوع.<sup>٢٢</sup>

ج. تطوير وسائل التعليم قائمة على الكمبيوتر

يعرف استخدام أجهزة الكمبيوتر كوسائل تعليم باسم التعليم بمساعدة الكمبيوتر

(CAI ، أو CAL التعلم بمساعدة الكمبيوتر). انطلاقاً من مواقف التعلم التي تستخدم فيها

أجهزة الكمبيوتر لغرض تقديم محتوى الدرس ، يمكن أن تأخذ هيئة CAI شكل برامج

تعليمية وتدرّيات وممارسات ومحاكاة وألعاب.<sup>٢٣</sup>

د. تطوير وسائل التعليم قائمة على الكمبيوتر والفيديو التفاعلي

<sup>21</sup> Ibid, h. 148.

<sup>22</sup> Ibid, h. 148.

<sup>23</sup> Ibid, h. 158.



يتم تعريف الوسائل المتعددة ببساطة بأنها "أكثر من وسيلة واحدة". يمكن أن يكون *Multimedia* مزيجًا من النص والرسومات والصور المتحركة والصوت والفيديو ، ولكن يتم التركيز على الجمع بين نوعين أو أكثر من الوسائل على التحكم في الكمبيوتر كخلاط وسائل عام. اليوم ، تُعرف الوسائل المتعددة بمجموعة متنوعة من مجموعات الرسومات والنصوص والصوت والفيديو والرسوم المتحركة.<sup>٢٤</sup>

المعلومات المقدمة من هذه الوسائل المتعددة هي في شكل وثيقة حية ، مرئية على الشاشة أو عندما يتم عرضها على الشاشة الكبيرة من خلال جهاز العرض العلوي ، ويمكن سماعها بصوتها أو حركتها (الفيديو أو الرسوم المتحركة). الغرض من الوسائل المتعددة هو تقديم المعلومات في شكل متعة ، مثيرة للاهتمام ، وسهلة الفهم لأن الحواس ، قدر الإمكان ، وخاصة الأذنين والعيون المستخدمة لاستيعاب المعلومات.

### ٣. لعبة لوجيكو

اللعبة عبارة عن نشاط ممتع للأطفال القادرين على تطوير جميع جوانب تنمية

الطفل.<sup>٢٥</sup>

<sup>24</sup> Ibid, h. 170.

<sup>25</sup> Pustakapaud, *Definisi Permainan dan Manfaat Bermain Bagi Pembelajaran Anak*, (On-Line) Tersedia di: <https://pustakapaud.blogspot.co.id/2016/08/definisi-permainan-manfaat-bermain-bagi-pembelajaran-anak.html?m=1>, 22 Februari 2018, Pukul 18.24 WIB.

لوجيكو هي لعبة تعليمية مصممة بطريقة تحفز وتعظم مهارات التفكير لدى الأطفال. يتكون هذا المنطق من لعبة لوحة واحدة ، أو "لوحة ألعاب" ، كما يتم ترتيب العديد من أوراق العمل بطريقة تمكنها من تدريب الأطفال بطرق عديدة.

يتكون اللعبة من مكونين ، لوحات اللعبة وأوراق المشكلة المصورة ، والتي يمكن

وصفها على النحو التالي:

أ. لوحة الألعاب

- (١) على لوحة مصنوعة من الخشب الرقائقي هناك فجوة يمكن إدراجها في أوراق الأسئلة.
- (٢) على الجانب السفلي والأيمن من اللوحة هناك مسار لتحويل قطع المربعات الملونة المرفقة.



ب. ورقة الصورة

- (١) تقوم إحدى الأوراق بتحميل سؤال من جهة ، وتكون الإجابة على الجانب الآخر
- (٢) على جانب واحد (مشكلة) هناك حالات (على اليسار) وخيارات الإجابة (على اليمين)

(٣) مشكلة متعلقة بين الصور على اليسار واليمين.

٤) يتم وضع علامة على جميع الصور أو الأسئلة مع مربعات ملونة تطابق لون الشريحة على اللوحة.

يشمل لوجيكو كوسائل المرئية ، لأنه في استخدام وسائل التعليم هذه يؤكد على استخدام حاسة البصر. والنوع هو نوع الصورة ، حيث يجادل الروحي في كتاب موسفيكون بأن الصورة هي وسيط هو استنساخ الشكل الأصلي في بعدين ، في صورة صور أو لوحات. وسائل الصورة لديها العديد من المزايا والعيوب.

مزايا وسائل الصور هي كما يلي:<sup>٢٦</sup>

أ. إنه ملموس. صور أكثر واقعية تظهر الموضوع من وسائل التعليم اللفظية وحدها.

ب. يمكن للصور التغلب على قيود المساحة والوقت. لا يمكن إحضار جميع الكائنات أو الأشياء أو الأحداث إلى الفصل. يمكن الصور التغلب على هذا.

ت. تستطيع وسائل الصور التغلب على قيود ملاحظتنا.

ث. يمكن للصور توضيح مشكلة ، في أي مجال ولأي مستوى ، لمنع أو تصحيح سوء الفهم.

<sup>26</sup> Musfiqon, Loc. Cit., h.74.

ج. الصور رخيصة وسهلة الاستخدام والاستخدام بدون الحاجة إلى معدات خاصة.

إلى جانب المزايا لوسائل الصور عيوب مثل:<sup>٢٧</sup>

أ. تؤكد الصور فقط على إدراك حواس العين.

ب. تعد الصور الخاصة بالأشياء شديدة التعقيد أقل فعالية بالنسبة لأنشطة التعليم.

ج. الحجم محدود للمجموعات الكبيرة.

يجب أن تكون وسائل التعليم الجيدة لوسائل التعليم متوافقة مع هدف التعليم.  
بالإضافة إلى ذلك ، هناك ستة شروط يجب تلبيتها بوسائل الصورة الجيدة حتى يمكن استخدامها لوسيلة التعليم.<sup>٢٨</sup>

أ. بصدق ، يجب أن تصف الصورة بصراحة الوضع على أنه الشيء الحقيقي.

ب. ببساطة، يجب أن يكون تكوين الصورة واضحا إلى حد ما مشيرا إلى النقاط الرئيسية في

الصورة.

ج. الحجم النسبي، يمكن للصورة تكبير أو تصغير كائن الكائن الأصلي.

<sup>27</sup> Ibid, h.75.

<sup>28</sup> Ibid.

د. يجب أن تحتوي الصور على حركة أو إجراء. لا تُظهر الصورة الجيدة الأشياء في حالة صمت ولكنها تعرض أنشطة معينة.

هـ. الصورة الجيدة ليست جيدة بالضرورة لتحقيق أهداف التعليم.

و. ليست كل صورة جيدة هي وسيلة جيدة ، يجب أن تكون الصورة جيدة من وجهة نظر الفن وفقا لأهداف التعليم.

#### ٤. خطوات صناعة وسائل "لعبة لوجيكو" في التعليم

أ. صناعة لوحة الألعاب

(١). مواد في صناعة لوحة الألعاب، هي:

أ). لوحتان بالقاس ٣٣,٥ سم ٢ سم X ١٥,٥ سم ٢ سم

ب). قطع من الخشب الرقائقي



الشكل ٢.٢

قطع من الخشب الرقائقي

ج). الغراء للخشب

د). مسمار بطاسة



٢). والآلات كما يلي:

أ). قلم رصاص

ب). المسطرة

ج). سكين من كارتير

د). ورقة السنفرة

هـ). آلة قطع الخشب



و). آلة الرسم

الشكل ٢.٤  
آلة الرسم



٣). خطوات صنع لوحة الألعاب

أ). خطط المخططات "لوجيكو" بقلم رصاص عل اللوح من اللوحان

ب). شكل اللوحة بآلة قطع الخشب

الشكل ٢.٥  
المواد الأساسية



ج). أسفن سوحل اللوحة بورقة السنفرة

د). إلتصق قطع من اللوحة وراء اللوحة المشكل، والغرض ذلك حينما علق اللوحتان

فسيشكل الطريق لسير الصندوق الصغير.



الشكل ٢.٦

داخل اللوحة

هـ). لون بطلاء



الشكل ٢.٧  
سفلى اللوحة

الشكل ٢.٧  
أعلى اللوحة

و). إصنع الصناديق الصغيرة من

(١) اللوحتان الملتصقتان، كيفية صنعه ، صمغ طبقتين من الخشب الرقائقي وقم بعمل نمط

مستطيل صغير ، ثم قطع باستخدام آلة قطع الخشب (خشب رقائقي للمائدة) ولون بلون

مثير.

(٢) المسامير. سد العجز على الجزء السفلي من الشريحة.



الشكل ٢.٧  
الصناديق الصغيرة

ز) عندما تكون جميع أشكال الخشب الرقائقي جاهزة ، أصبح الآن لوحة لعبة لوجيكو. قم بما يلي:

- (١) ضع الصناديق الموجودة على الجزء العلوي من الخشب الرقائقي عن طريق إدخال الخشب الرقائقي المستطيل واحد في الثقوب الموجودة على الجزء العلوي من اللوحة ، بحيث تكون القطع المربعة على الجزء العلوي من الخشب الرقائقي المثقوب والآخر تحتها.
- (٢) الجمع بين اثنين من الخشب الرقائقي العلوي والسفلي باستخدام غراء الخشب. كان

لوحة لعبة لوجيكو.

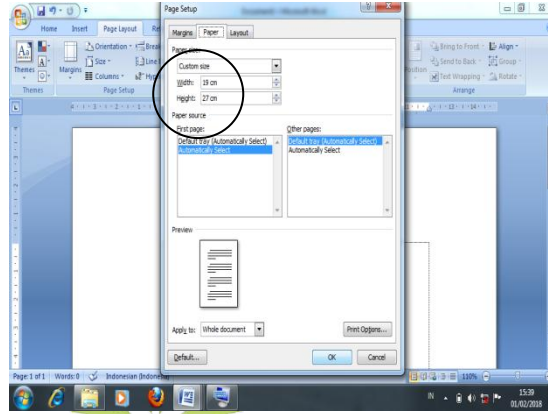


الشكل ٢.٨  
لوحة لعبة لوجيكو

ب. خلق أسئلة وأجوبة

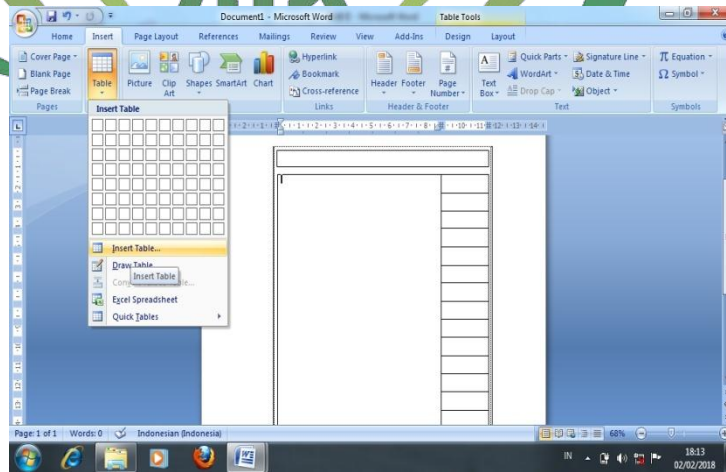
إنشاء ورقة سؤال وجواب باستخدام تطبيق Microsoft Word مع الخطوات التالية:

(١) انقر فوق علامة التبويب تخطيط الصفحة ، واضبط حجم الورق على ٢٧ سم × ١٩ سم واثق فوق موافق.



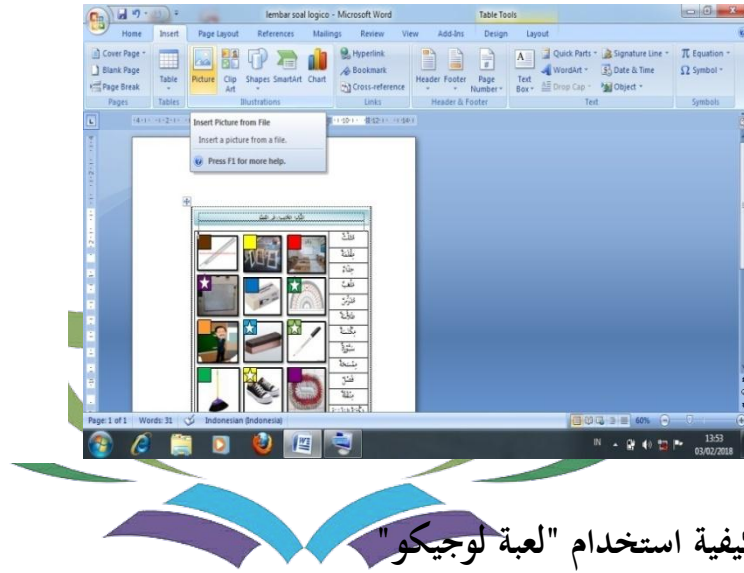
الشكل ٢.٩  
صناعة قياس القرطاس

(٢) اصنع طاولة تشبه الصورة أدناه. اختيار إدراج القائمة - الجدول - إدراج الجدول.



الشكل ٢.١٠  
صناعة صفحة لوجيكو

٣). أدخل المادة عن طريق ملء الأعمدة المقدمة ، العمود العلوي لموضوع موضوع المفردات العربية ، العمود الأيسر للمشكلة التصويرية ، العمود الأيمن لإجابة الاختيار ، والعمود السفلي كمرجع. استخدم قائمة إدراج الصورة ثم اختر الصورة التي سيتم استخدامها لهذه المشكلة وبما يتفق مع المادة.



الشكل ٢.١١  
أمام صفحة لوجيكو

## ٥. كيفية استخدام "لعبة لوجيكو"

- أ. أدخل ورقة المشكلة في فتحة اللوحة خلال الجانب العلوي.
- ب. تأكد من وجود جميع القطع الملونة على اللوحة في الأسفل.
- ج. لاحظ ملائمة لون الشريحة مع لون المربع على صورة المشكلة (عملية تحديد الهوية). يمثل لون القطع على اللوحة مسألة مميزة بالمربع الملون نفسه.
- د. ابحث عن الإجابة الصحيحة (العلاقة) لكل سؤال مع خيارات الإجابة المتاحة.

هـ. قم بتمرير القطع الملونة التي تمثل السؤال إلى الجانب الأيمن من الإجابة.

و. وهكذا ، حتى تحولت جميع القطع في الجزء السفلي إلى اليمين ، وتمت الإجابة على

المشكلة برمتها.

ز. للتحقق من الإجابة ، افصل الورق عن اللوحة ، وعكسه ، ثم أعد وضعه مرة أخرى.

يحتوي الجانب الثاني من الورقة على الإجابة ، مع وضع علامة لصورة مربع اللون على

اليمين بالترتيب الصحيح. إذا كان ترتيب الشرائح الملونة إلى يمين اللوحة (من أعلى إلى

أسفل) هو نفسه تمامًا مثل ترتيب صور مربع الألوان في أوراق الإجابة ، فقد تم حل جميع

الأسئلة بشكل صحيح.



د. نتائج البحث ذات الصلة

١. هناك فروق ذات دلالة إحصائية في نتائج تعلم الطلاب بعد التعلم باستخدام لعبة

لوجيكو في صف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية أنجكاسا أدي سوجبتو

جوججاكارتا. كان هناك فرق كبير يشير إلى أن استخدام وسائل التعليم لعبة لوجيكو



كان له تأثير على نتيجة تعلم المفردات الفرنسية للطلاب مقارنة مع عدم استخدامها

$$\text{مع نتيجة مقارنة } 493,8 < 507,2 \text{ }^{29}$$

٢. كان هناك اختلاف كبير بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ، كما هو مبين في

متوسط درجة ما بعد الاختبار للقدرة الرياضية العليا للمجموعة التجريبية من المجموعة

الضابطة.<sup>٣٠</sup>

٣. إن وسائل *Logico primo* تؤثر بشكل إيجابي على الطبقة التجريبية ، وهي موضحة من

نتيجة الحساب لطبقتين من فئة السيطرة والفئة التجريبية التي تم الحصول عليها بواسطة

صيغة *t-test* مع النتيجة  $t_3 > t_2 > t_1 > 67,39$  من نتائج الحساب من المعروف أن

قيمة حسابي  $t$  أكبر من قيمة الجدول  $t$  ، يمكن استنتاج أن هناك تأثير على الطبقة

التجريبية.<sup>٣١</sup>

<sup>29</sup>Anggun Tri Sukmawati, *Efektivitas Media Logico Piccolo dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis pada Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta*, (online) tersedia di: <https://www.google.co.id/search?q=skripsi+tentang+pengembangan+media+berbasis+logico>, Tanggal 27 Januari 2018 pukul 13.35 WIB.

<sup>30</sup>Cecilia Kristanto, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Logico Terhadap Peningkatan Kemampuan Logika Matematika". *Jurnal Pascasarjana UPI Bandung*, Vol. 2 No. 2 (Oktober 2016), (On-Line) Tersedia di: <https://www.google.co.id/search?q=jurnal+tentang+penggunaan+permainan+logico&oq=>, tanggal 5 februari 2018, pukul 11.37 WIB.

<sup>31</sup>Choirul Afifah, "Pengaruh Media Logico Primo Dalam Metode Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Terhadap Penguasaan Kata Kerja Bahasa Jepang Siswa Kelas XI IPA 5 SMA NEGERI 1 TUBAN Tahun Ajaran 2013/2014". *Hikari: E jurnal pengajaran jepang*, Vol. 02 No.02 Tahun 2014, H. 6., (On-Line) Tersedia Di: [Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>article](http://Jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article), 5 Februari 2018, pukul 12.17 WIB.

٤. وسائل تعليم اللغة العربية المبنية على لعبة *TTS* في المدرسة الابتدائية الإسلامية واحد هشيم جوغجاكارتا لها تأثير إيجابي ، ويشار إلى ذلك بتحسين نتائج تعلم الطلاب وحسابات الجودة لوسائل *TTS* في تعليم اللغة العربية على أساس استجابة الطالب بدرجة جيد جدًا (*SB*) ، مع تسجيل ٣٠ درجة. الحد الأقصى المثالي ٣٦ ، ونسبة المثالية من

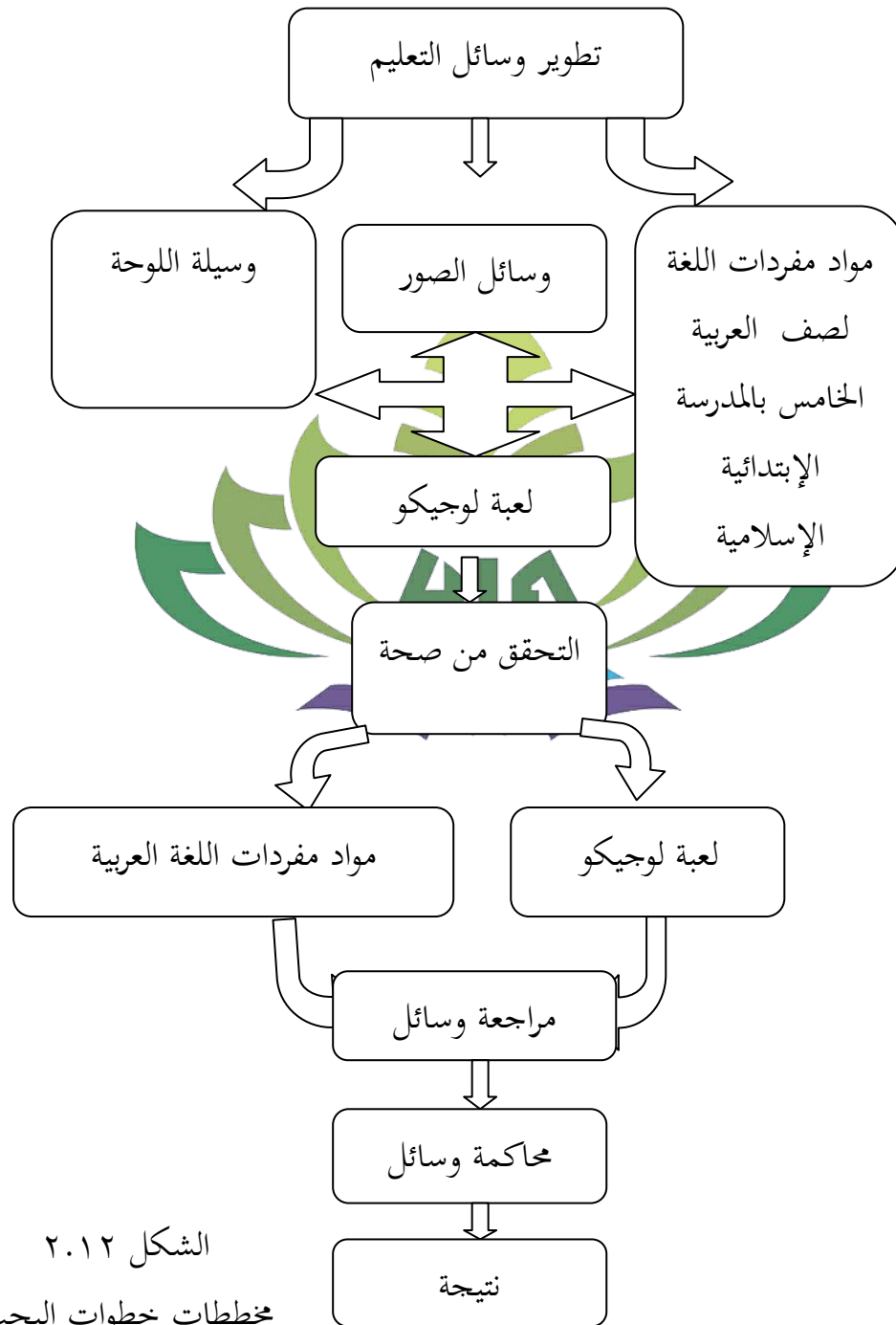
٨٣ ٪<sup>٣٢</sup>



<sup>32</sup> Laily Sholihatin, *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta*, (UIN Sunan Kalijaga, 2016), (On-Line) tersedia di: uin-suka.ac.id, h. 70.

## هـ. إطار التفكير

تم ترتيب خطوات هذه الدراسة في المخططات التالية:



الشكل ٢.١٢  
مخططات خطوات البحث

## و. مواصفات المنتج المطورة

صناعة وسائل التعليم كلعبة لوجيكو باللغة العربية ، لها بعض الخصائص التي يمكن

أن تميز عن اللعبة الأخرى. مواصفات هذه اللعبة هي:

١. هذه اللعبة مأخوذة مباشرة من المادة العربية لصف الخامس بالمدرسة الابتدائية

الإسلامية وفقا للمنهج الحالي.

٢. هذه اللعبة يمكن استخدامها كوسيلة تعليم مفردات اللغة العربية للطلبة أو المدرسين.

٣. مراجعة هذه اللعبة وبجتها من قبل الخبراء والمبجوثين ، لذا من المتوقع أن يفني بالعناصر.

٤. تتكون لعبة لوجيكو العربية من اللوحة و ورقة الصور تحتوي على مفردات اللغة

العربية. ٥

٥. لوح لعبة لوجيكو من قياس ٣٣.٥ سم × ١٥.٥ سم ولوحة الصور قياس ٢٦ سم

× ١٨ سم.

## الباب الرابع نتائج البحث

### أ. الوقت و مكان البحث

تم إجراء هذا البحث في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة بندار لامبونج وفي العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨ م.

### ب. نتيجة تطوير وسائل التعليم

#### ١. نتائج تحليل الاحتياجات

نتيجة تحليل الاحتياجات التي تم إجراؤها ، حصل الباحثة على النتيجة الرئيسية من البحث وتطوير وسائل لعبة لوجيكو لتعليم مفردات اللغة العربية. يتم البحث والتطوير في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة بندار لامبونج. المدعى عليه في هذا البحث هو المدرس والطلبة من صف الخامس. ونوع البحث في هذا البحث هو البحث والتطوير عند سوجيونو من المرحلة الأولى حتى المرحلة السابعة. في هذا البحث والتطوير نتيجة وسائل لعبة لوجيكو لتعليم مفردات اللغة العربية. نتائج تحليل الاحتياجات هي على النحو التالي:

أ. نتائج تحديد المشكلة وخطوات جمع البيانات

النتائج في مرحلة تحديد المشكلة وجمع البيانات من مراجعة الأدبيات والأبحاث

السابقة التي أجريت في وقت تحليل المتطلبات.

#### (١) النتائج النظرية

على أساس نظرية وجدت النظريات التي تدعم جدوى ووظيفة لعبة لوجيكو كوسيلة لتعليم مفردات اللغة العربية. استناداً إلى مراجعة الأدبيات، فإن استخدام لعبة لوجيكو كوسيلة التعليم يمكن أن يدعم التعلم المقدم للطلبة من المدرس حتي فهم المادة المعروضة بسهولة أكبر. بالإضافة إلى ذلك ، يمكن استخدام لعبة لوجيكو في التعلم تحسين نتائج التعلم المنتج من الأبحاث السابقة.

#### (٢) نتائج قبل البحث

البحث السابقة أو الملاحظات الميدانية التي تم إجراؤها لتحديد احتياجات الطلبة و المدرس حول وسائل التعليم لتعليم مفردات اللغة العربية من لعبة لوجيكو. تتم المراقبة من خلال توزيع استبيانات ومقابلات للمدرس والطلبة. و أسئلة الملاحظة تتعلق بمهارات المدرس في استخدام وتطوير لعبة لوجيكو في المدرسة واستجابات الطلبة في استخدامها.

نتيجة البحث من المراقبة الميدانية هي استخدام وسائل تعليم مفردات اللغة العربية في

الفصل، والحاجة إلى تطوير لعبة لوجيكو كوسيلة التعليم.

ب. نتيجة تطوير المنتج

استنادًا إلى بيانات البحث أو المراقبة الميدانية ، فإن مواصفات المنتج التي تم تطويرها

هي لعبة لوجيكو كوسيلة التعليم يمكن أن تساعد المدرس والطلبة في عملية التعليم. هذا هو

تخطيط تطوير وسائل التعليم لعبة لوجيكو:

١. جمع المواد لإستخدام صناعة لعبة لوجيكو.

٢. البحث عن الصور التي تطابق المادة على شبكة الإنترنت.

٣. صناعة لوحة لعبة لوجيكو من المواد الأساسية من الخشب الرقائقي والملون باستخدام

الطلاء.

٤. صناعة ورقة لعبة لوجيكو باستخدام تطبيق *Microsoft Word* ، ثم طباعتها

باستخدام ورقة *bufalo* بعد أن الورقة مغلفة.





الشكل ٤.١

المنتج الأول قبل التحقق من صحة المنتج

استناداً إلى مراحل البحث والتطوير التي قام بها الباحثة، حصلت على النتائج التالية:



المنتج هي لعبة لوجيكو لوسائل تعليم مفردات اللغة العربية لصف الخامس بالمدرسة

الإبتدائية الإسلامية. جمع الباحثة المعلومات من المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية بندار

لامبونج. صمم الباحثة المنتج الأول لتعليم مفردات اللغة العربية بلعبة لوجيكو، من خلال

تعديل الاختصاص الأساسي والكفاءة الأساسية وفقاً للمنهج في المناهج الدراسية K13.

بعد الإنتاج الأول لوسائل لعبة لوجيكو لتعليم مفردات اللغة العربية لطلبة المدرسة

الإبتدائية الإسلامية، تم التحقق من المنتج من قبل بعض الخبراء، والذي يتكون من محاضرين

اثنين من مواد اللغة العربية ومحاضرين من خبراء وسائل التعليم. يتم التحقق من صحة من قبل المحاضرين الخبراء مرتين ، أي التحقق من صحة المنتج الأولي والتحقق من الصحة بعد الإصلاح لتحسين المنتج بعد مراجعة المنتج.

### ج. نتائج تحقيق صحة المنتج

بعد أن تم تطوير المنتج بنجاح، الخطوة التالية هي إجراء اختبار جدوى وسيلة التعليم عن طريق التحقق من صحة المنتج. يتم إجراء التحقق من صحة المنتج بعد صناعة المنتج الأولي. يتم التحقق من صحة بواسطة خبيرين في المواد وخبيرين في وسائل التعليم. نتائج تحقق الصحة من خبراء المواد فيما يلي:

١. تحقيق الصحة من خبراء المواد

يتم تحقيق الصحة من خبراء المواد من خلال شرح كيفية توافق وسائل التعليم الخاصة بلعبة لوجيكو مع منهج المادة. علاوة على ذلك، يُطلب مدقق خبير المادة من أجل تقييم لعبة لوجيكو. يمكن رؤية نتيجة المصادقة على خبير المواد للمرحلة الأولى في الجدول التالي:

### الجدول ٤.١

#### اختبار جدولة اختبار المواد على المنتج الأول

جانب	عدد الجوانب	أقصى درجة	نسبة مائوية	معايير
أهلية المحتوى	69	80	86,25%	لائق جدا
جدوى العرض	16	20	80%	لائق
آثار لاستراتيجيات التعلم	18	20	90%	لائق جدا
نظرة شاملة	16	20	80%	لائق
المبلغ الإجمالي	119			
أقصى درجة	140			
النسبة المائوية	85%			
معايير	لائق جدا			

يوضح الجدول ٤.١ أعلاه نتائج جدول اختبار مادة الخير على الكمية الأولية

للمنتج الذي تم الحصول عليه ١١٩ مع درجة قصوى ١٤٠ مع ٨٥٪ و يتعبّر في معيار

"لائق جدا". بعد التحقق من صحة المنتج، يتم تنقيح المنتج الأولي وفقا لاقتراح إدخال

وتحسين المحاضر الخير. المنتج الأولي الذي تمت مراجعته، والذي تم التحقق منه مرة أخرى

بواسطة نفس المحاضر باستخدام نفس الاستبيان، لتحديد جدوى المنتج الذي سيتم

استخدامه في المدرسة. نتائج التحقق من صحة المنتج بعد التحسين تظهر النتائج التالية:

## الجدول ٤.٢

### اختبار جدولة اختبار المواد على المنتج بعد الإصلاح

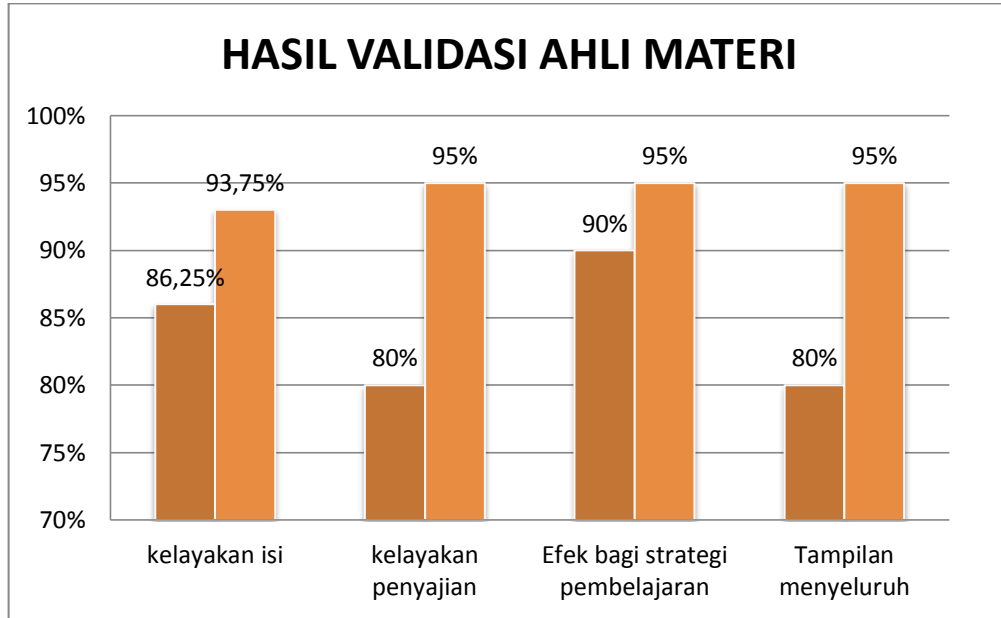
جانب	عدد الجوانب	أقصى درجة	نسبة مائوية	معايير
أهلية المحتوى	٧٥	80	%٩٣،٧٥	لائق جدا
جدوى العرض	١٩	20	%٩٥	لائق
آثار لاستراتيجيات التعلم	١٩	20	%٩٥	لائق جدا
نظرة شاملة	١٩	20	%٩٥	لائق
المبلغ الإجمالي	١٣٢			
أقصى درجة	140			
نسبة مائوية	%٩٤،٢٨			
معايير	لائق جدا			

ويبين الجدول ٤.٢ أعلاه جدولة اختبار مواد المنتج بعد نسبة المراجعة التي تم

الحصول عليها بنسبة ٩٤.٢٨٪ و يعتبر في معايير "لائق جدا". بمجرد تنقيح هناك زيادة في

عدد الدرجات على كل جانب. يتم عرض جدولة نتائج تحقق الصحة من خبير المواد على

المنتج الأولي والمنتج بعد المراجعة في شكل رسوم بيانية في الشكل على النحو التالي:



## الشكل ٤.٢

### مخطط عناصر الخامات المادية

يوضح الرسم البياني أعلاه نتائج التحقق من صحة المنتج الأول والتحقق من صحة المنتج بعد الإصلاح. يتم التحقق من صحة المواد بواسطة محاضر خبير في المجال العربي، خبير المواد الأول و خبير المواد الثاني. تحصل نتائج التحقق الأولي من المنتج على درجات جيدة من كل جانب من جوانب التقييم. مع أدنى درجة على جانب جدوى العرض مع النسبة المئوية ٨٠ ٪ ، وجانب العرض الكلي ٨٠ ٪. وفقا للنقد والاقتراحات من خبراء المواد حول هذه الجوانب لا تزال هناك العديد من أوجه القصور، ويجب النظر إلى المادة

بشكل خاص في انسجام بين الصورة والمعنى. ثم بعد المراجعة وفقا للنقد والاقتراحات من خبراء المواد يحصلون على النسبة المئوية زيادة على جانب الجدوى من العرض بنسبة ٩٥٪، ويبلغ العرض الإجمالي ٩٥٪. وبالتالي ينص على أن نقد واقتراحات الخبراء المادي لها تأثير جدير جدا لاستخدامها لتطوير المواد في منطق اللعبة. بالإضافة إلى جوانب من كلا الجانبين ، شهدت الجوانب الأخرى أيضاً زيادة في النسبة المئوية من التحقق الأولي من المنتج إلى التحقق من المنتج بعد المراجعة.

## ٢. تحقيق الصحة من خبراء وسائل الإيضاح التعليمية

جنباً إلى التحقق من صحة خبراء المواد، يتم تحقق الصحة من خبراء وسائل الإيضاح التعليمية أيضاً. وخبراء وسائل الإيضاح التعليمية هي الدكتورة أمي هجرية الماجستير و أنثومي سارجار الماجستير. باستخدام استبيان لأستاذ خبراء وسائل الإيضاح التعليمية. يتم عرض تقييم خبراء وسائل الإيضاح التعليمية على المنتج الأول في الجدول على النحو التالي:

### الجدول ٤.٣

#### اختبار جدولة اختبار خبير وسيلة الإيضاح التعليمية على المنتج الأول

جانب	عدد الجوانب	أقصى درجة	نسبة مائوية	معايير
اللغة	٢٢	٣٠	٧٣,٣٣%	لائق جدا
جدوى العرض	٢٤	٣٠	٨٠%	لائق
آثار لاستراتيجيات التعلم	١٦	20	٨٠%	لائق
نظرة شاملة	١٧	20	٨٥%	لائق جدا
المبلغ الإجمالي	٧٩			
أقصى درجة	١٠٠			
نسبة مائوية	٧٠%			
معايير	لائق			

يوضح الجدول ٤.٣ أعلاه نتائج اختبار جدولة من خبير وسائل الإيضاح التعليمية

الذي يحصل على ٧٩ مع الحد الأقصى لدرجة ١٠٠ والنسبة المئوية من ٧٩٪ ويعتبر في

معياري لائق جدا. بمجرد التحقق من صحة، يتم تصحيح المنتج الأول وفقا لاقتراح تحسين

المحاضر الخبراء. المنتج الأول الذي تمت مراجعته ، والذي تم التحقق منه مرة أخرى بواسطة

نفس المحاضر الخبراء باستخدام نفس الاستبيان لمعرفة الزيادة في النتائج التي تم الحصول عليها



بعد المراجعة. وترد نتائج التحقق النهائي من المنتج بعد المراجعة في الجدول ٤.٤ على النحو

التالي:

#### الجدول ٤.٤

اختبار جدولة من خبراء وسيلة الإيضاح التعليمية على المنتج بعد الإصلاح

جانب	عدد الجوانب	أقصى درجة	نسبة مئوية	معايير
اللغة	٢٧	٣٠	٩٠%	لائق جدا
جدوى العرض	٢٦	٣٠	٨٦,٦٦%	لائق جدا
آثار لاستراتيجيات التعلم	١٧	20	٨٥%	لائق جدا
نظرة شاملة	٢٠	20	١٠٠%	لائق جدا
المبلغ الإجمالي	٩٠			
أقصى درجة	١٠٠			
نسبة مئوية	٩٠%			
معايير	لائق جدا			

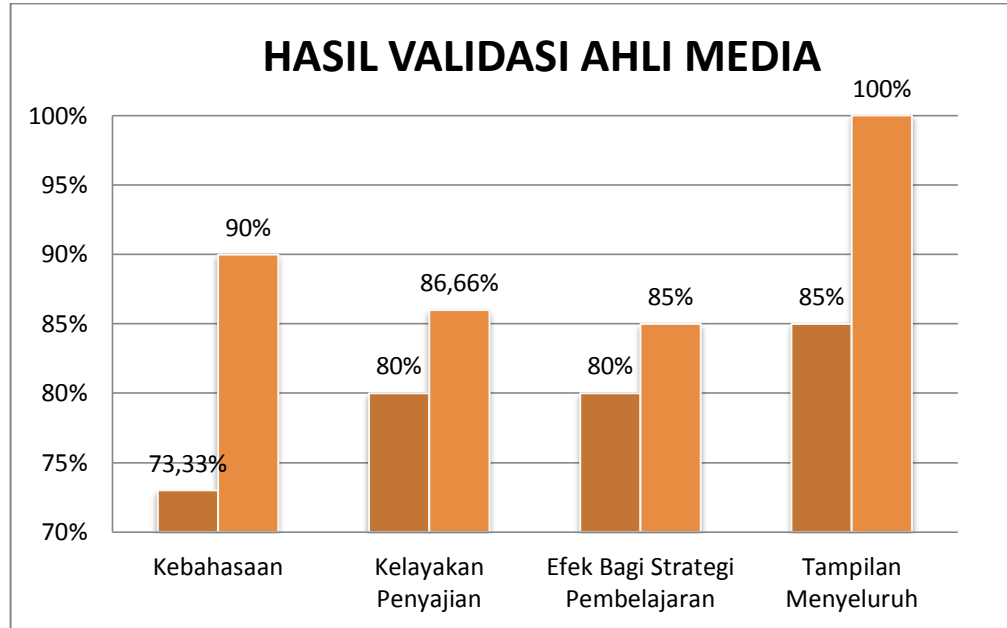
ويبين الجدول ٤.٤ أعلاه جدولة اختبار من خبير وسائل الإيضاح التعليمية على

المنتج بعد الإصلاح الذي تم الحصول عليه بما مجموعه ٩٠ درجة بحد أقصى ١٠٠ يحصل

على النسبة المئوية ٩٠٪ ويعتبر في معيار "لائق جدًا". بمجرد تنقيح هناك زيادة في عدد

الدرجات على كل جانب. يتم عرض جدولة نتائج تحقق الصحة من خبير وسائل الإيضاح

التعليمية حول المنتج الأول والمنتج المعدل كمخطط في الشكل كما يلي:



### الشكل ٤.٣

رسم بياني من خبراء وسائل الإيضاح التعليمية

يوضح الرسم البياني أعلاه جدولة خبراء وسائل الإيضاح التعليمية أعلاه والتي تبين نتائج تحقق الصحة بالنسبة المئوية للمنتج الأول ونسبة المنتج بعد الإصلاح. اكتسبت النسبة المئوية للمنتج الأول على الجانب اللغوي يحصل على النسبة المئوية ٧٣.٣٣ ٪ ، و بعد الإصلاح تحسن المنتجات ويحصل على النسبة المئوية ٩٠ ٪. نسبة المنتج الأول على جانب جودة العرض يحصل على النسبة المئوية ٨٠ ٪ ، و بعد إصلاح المنتج زادت درجة الحصول على النسبة المئوية ٨٦.٦٦ ٪. كانت النسبة المئوية للمنتج الأول على جانب

التأثير لاستراتيجية التعلم يحصل على النسبة المئوية ٨٠ ٪ ، بعد أن تحسن تحسن المنتجات ويحصل على النسبة المئوية ٨٥ ٪. تبلغ نسبة المنتج الأولي في جانب العرض الإجمالي يحصل على النسبة المئوية ٨٥٪، و بعد إصلاح المنتج زادت النتيجة إلى النسبة المئوية ١٠٠٪. و من تحقق الصحة من خبير وسائل الإيضاح التعليمية الشامل من الجوانب الثلاثة زادت النسبة المئوية بعد إصلاح المنتج.

#### د. نتيجة تحقيق الصحة بعد إصلاح المنتج

بعد أن يتم تحقق صحة المنتج من خبراء المواد وخبراء وسائل الإيضاح التعليمية ثم حصلت على اقتراح من المدقق. ثم كانت الاقتراحات المقدمة مدخلات لتنقيح تصميم المنتج الأصلي. يمكن تفسير نتائج مراجعة التصميم على النحو التالي:

##### ١. نتيجة التحقق من صحة المنتج من قبل خبراء المواد

مراجعة خبراء المواد بإقتراح لعبة لوجيكو كوسيلة التعليم وفقا للمصادق. و خبراء

المواد للعبة لوجيكو وهي:

أ. خبير المواد الأول

ب. خبير المواد الثاني

وفقا لخبير المواد الأول، أن المواد في وسائل التعليم بلعبة لوجيكو هو وفقا للمقرر والمحافضة عليه. و وفقا للدكتور الحاج عبد الرحمن الماجستير، هناك ٦ اقتراحات. يمكن الاطلاع على الاقتراحات والتعليقات من نتائج التحقق من صحة خبراء المواد في الجدول التالي:

#### الجدول ٤.٥

##### الإقتراحات والنتائج المراجعة من خبير المواد

الإسم	الإقتراحات	الإصلاحات
خبير المواد الأول	<p>١. إضافة المواد.</p> <p>٢. أدلى وسائل التعليم موضوعا موضوعا.</p> <p>٣. يتم تكبير الصورة.</p> <p>٤. يجب أن تكون الصور مثيرة للاهتمام.</p> <p>٥. يجب أن يكون عنوان المادة كبيراً.</p> <p>٦. مميز شكل الكتابة بين العنوان والمادة.</p>	<p>١. تمت إضافة المواد.</p> <p>٢. قد أدلى وسائل التعليم موضوعا موضوعا.</p> <p>٣. وقد تم تكبير الصورة.</p> <p>٤. قد كان الصورة مثيرة للاهتمام.</p> <p>٥. كان عنوان المادة كبيراً.</p> <p>٦. تم تمييز شكل الكتابة بين العنوان والمادة.</p>

٢. نتيجة إصلاح المنتج من خبراء وسائل الإيضاح التعليمية

نتيجة مراجعة خبراء وسائل الإيضاح التعليمية بإقتراح من خبراء وسائل الإيضاح

التعليمية. و خبراء وسائل الإيضاح التعليمية هي:

أ. خبير وسائل الإيضاح التعليمية الأول

ب. خبير وسائل الإيضاح التعليمية الثاني

وفقا لخبير وسائل الإيضاح التعليمية الأول أن هذه وسائل التعليم مثيرة للاهتمام

للاغاية ولكن هناك اقتراح واحد. يمكن الاطلاع على اقتراح من نتيجة التحقق من صحة

وسائل التعليم في الجدول ٤.٦ أدناه:

#### الجدول ٤.٦

الإقتراحات و نتيجة تحقق صحة المنتج من خبراء وسائل الإيضاح التعليمية

الإسم	الإقتراحات	الإصلاحات
خبير وسائل الإيضاح التعليمية الأول	١. اللون غير واضح.	١. اللون واضحة



## هـ. نتائج تجربة المنتج

### ١. نتائج تجربة المنتج من مدرس اللغة العربية

بعد اكتمال المنتج من خلال مرحلة التحقق من الصحة من قبل بعض المدقق.

علاوة على ذلك، يتم إعطاء المنتج لمدرس اللغة العربية في المدرسة حيث يهدف البحث إلى

معرفة استجابة المنتج المطور. استجابة مدرس اللغة العربية. يتم إجراؤها بمدرس اللغة العربية

وهو الحاج بحر الدين الماجستير. ثم يتم اختبار المنتج أيضًا للطلبة، أي التجارب على نطاق

واسع. استجابة المدرس للمنتج كما يلي:

#### الجدول ٤.٨

#### اختبار جدولة نتيجة إستجابة المدرس

معايير	نسبة مئوية	أقصى درجة	عدد الجوانب	جانب
لائق جدا	100%	20	٢٠	ملائم المواد مع معيار الكفاءة و الكفاءة الأساسية، والمؤشرات، وأهداف التعلم.
لائق جدا	93,33%	15	14	ملائم المواد مع مفردات اللغة العربية لصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية

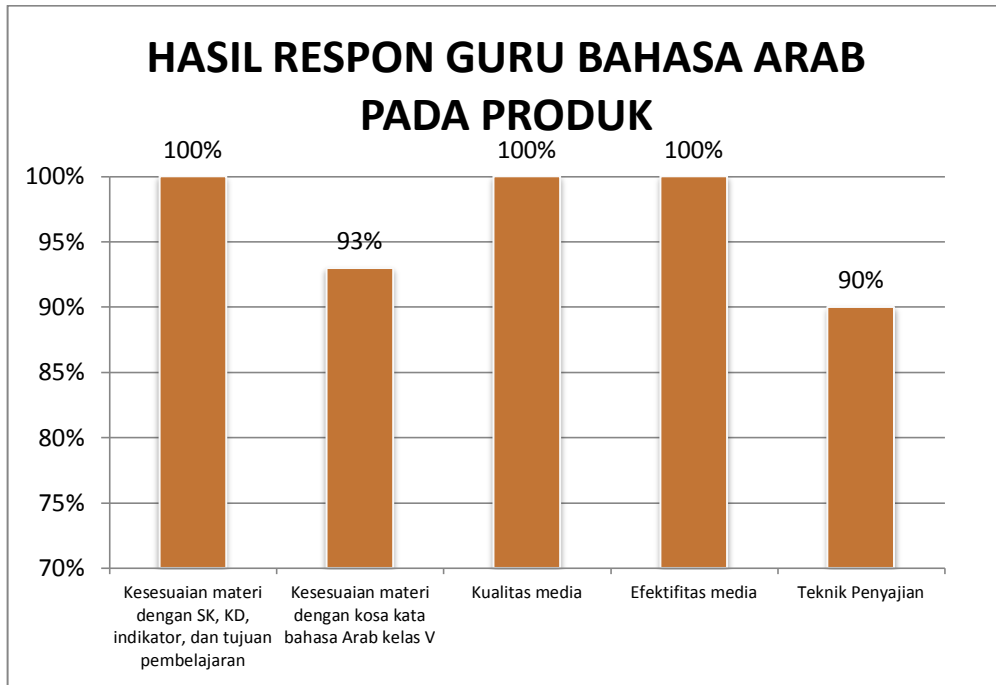


جودة وسائل التعليم	15	15	100%	لائق جدا
فعالية وسائل التعليم	10	10	100%	لائق جدا
تقنيات العرض	18	20	90%	لائق جدا
المبلغ الإجمالي	76			
أقصى الدرجة	80			
النسبة المئوية	95%			
المعايير	لائق جدا			

يوضح الجدول ٤.٧ أعلاه معلومات استجابة المنتج من قبل مدرس اللغة العربية. وجانب ملائم المواد مع معيار أهلية و أساس الأهلية، والمؤشرات ، وأهداف التعلم حصل على درجة ٢٠ من أقصى درجة ٢٠ ، بالنسبة المئوية ١٠٠ ٪ ، و يعتبر في معيار لائق جدا. و جانب ملائم المواد مع مفردات اللغة العربية لصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية حصل على ١٤ درجة من الدرجة القصوى البالغة ١٥ بالنسبة المئوية ٩٣.٣٣ ٪. و يعتبر في معيار "لائق جدًا". وجانب جودة وسائل التعليم حصل على ١٥ درجة من الدرجة القصوى ١٥ مع النسبة المئوية ١٠٠ ٪. و يعتبر في معيار "لائق جدًا". و جانب فعالية وسائل التعليم حصل على درجة ١٠ من الدرجة القصوى ١٠ بالنسبة المئوية ١٠٠

٪ و يعتبر في معيار "لائق جدًا". و جانب من تقنيات العرض مع درجة ١٨ من الدرجة

القصوى ٢٠ بالنسبة المئوية ٩٠ ٪ و يعتبر في معيار "لائق جدًا".



الشكل ٤.٥

الرسم البياني نتائج تجربة المنتج من مدرس اللغة العربية

٢. نتائج تجربة المنتج من الطلبة

تشمل التجارب على النطاق الواسع ٤٠ طالبا، ويهدف إستجابة الطلبة إلى اختبار

جدوى المنتج. و التجارب على النطاق الواسع في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية

الخامسة بندار لامبونج بما يصل إلى ٤٠ طالبًا. يهدف تنفيذ هذه التجربة لمعرفة استجابة

الطلبة لوسائل تعليم مفردات اللغة العربية في شكل لعبة لوجيكو. والخطوة الأولى في تنفيذ هذه التجربة التي تفعلها الباحثة هي مشاركة لعبة لوجيكو للطلبة، ثم أقامت الباحثة بتقديم المنتج وشرح كيفية استخدامها. و الخطوة التالية هي تقديم تقييم استبيان حول استجابة الطلبة للمنتج الذي تم تطويره. تم الحصول على نتائج التقييم من ٤٠ طالبًا بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية بندار لامبونج في الجدول ٤.٨.

#### الجدول ٤.٩

##### اختبار جدولة نتيجة إستجابة الطلبة

الرقم	الإسم	المجموع الكلي	نسبة مئوية	معايير
1	الطالب (١)	45	90%	لائق جدا
2	الطالب (٢)	43	86%	لائق جدا
3	الطالب (٣)	48	96%	لائق جدا
4	الطالب (٤)	43	86%	لائق جدا
5	الطالب (٥)	39	78%	لائق
6	الطالب (٦)	45	90%	لائق جدا
7	الطالب (٧)	45	90%	لائق جدا
8	الطالب (٨)	42	84%	لائق جدا
9	الطالب (٩)	36	72%	لائق

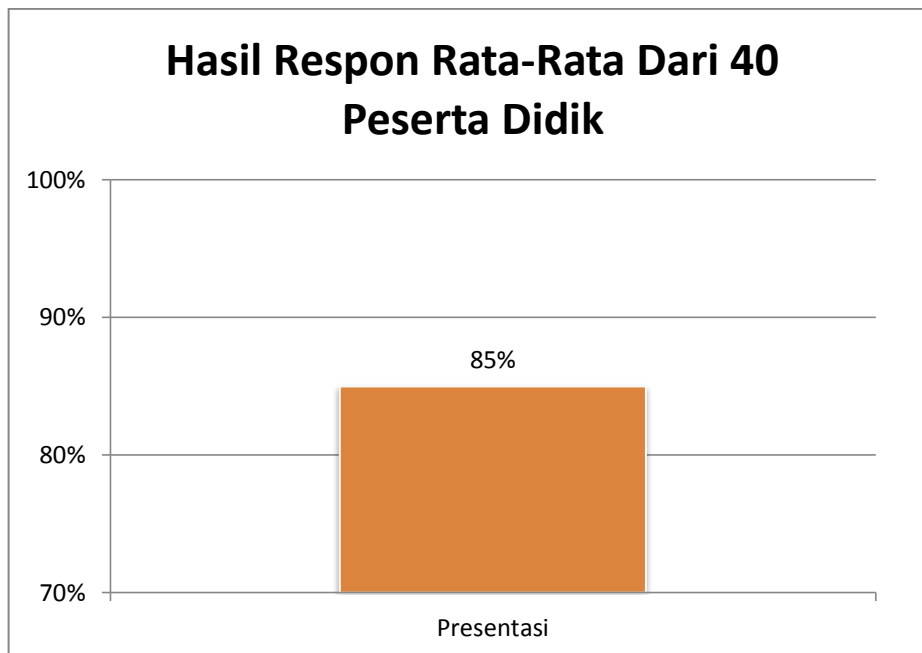
لائق	76%	38	الطالب (١٠)	10
لائق	84%	42	الطالب (١١)	11
لائق	78%	39	الطالب (١٢)	12
لائق جدا	84%	42	الطالب (١٣)	13
لائق جدا	80%	40	الطالب (١٤)	14
لائق	74%	37	الطالب (١٥)	15
لائق جدا	76%	38	الطالب (١٦)	16
لائق جدا	82%	41	الطالب (١٧)	17
لائق جدا	88%	44	الطالب (١٨)	18
لائق	90%	45	الطالب (١٩)	19
لائق جدا	92%	46	الطالب (٢٠)	20
لائق	78%	39	الطالب (٢١)	21
لائق جدا	88%	44	الطالب (٢٢)	22
لائق جدا	88%	44	الطالب (٢٣)	23
لائق جدا	86%	43	الطالب (٢٤)	24
لائق جدا	90%	45	الطالب (٢٥)	25
لائق جدا	90%	45	الطالب (٢٦)	26
لائق جدا	96%	48	الطالب (٢٧)	27

28	الطالب (٢٨)	46	92%	لائق جدا
29	الطالب (٢٩)	39	78%	لائق
30	الطالب (٣٠)	40	80%	لائق جدا
31	الطالب (٣١)	42	84%	لائق جدا
32	الطالب (٣٢)	44	88%	لائق جدا
33	الطالب (٣٣)	41	82%	لائق جدا
34	الطالب (٣٤)	42	84%	لائق جدا
35	الطالب (٣٥)	45	90%	لائق جدا
36	الطالب (٣٦)	41	82%	لائق
37	الطالب (٣٧)	44	88%	لائق جدا
38	الطالب (٣٨)	43	86%	لائق جدا
39	الطالب (٣٩)	45	90%	لائق جدا
40	الطالب (٤٠)	49	98%	لائق جدا
المبلغ الإجمالي		1707	85,35%	لائق جدا

يوضح الجدول ٤.٨ أعلاه نتائج معلومات إستجابة الطلبة المكونة من ٤٠ طالبًا

على المنتج التي تم تطويرها وحصول على معايير لائق جدًا بالنسبة المئوية ٨٥.٣٥٪. بناءً

على الجدول أعلاه، يتبين أن لعبة لوجيكو لتعليم مفردات اللغة العربية لها معايير "لائق جدا" لإستخدامها في عملية التعليم. يمكن رؤية نتيجة استجابة الطلبة للعبة لوجيكو لتعليم مفردات اللغة العربية لصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة بندار لامبونج من الاستجابة الشاملة للطلبة في صورة الرسم البياني على النحو التالي:



#### الشكل ٤.٦

الرسم البياني من نتيجة إستجابة الطلبة

## و. البحث

المرحلة الأولى لتخطيط منتج الأول هي مراقبة المدرسة. كما أن الملاحظات التي تم الإدلاء بها تشير إلى أن استخدام وسائل التعليم في التعلم لم يتم تعظيمه، وأن وسائل التعليم محتاج في عملية التعلم. هذه الوسائل مكونة من مواد أساسية من الخشب الرقيق بمساعدة أدوات أخرى مثل آلة لقطع الخشب الرقيق و الطلاء لصبغة الخشب الرقيق ، وشبكة إنترنت لبحث الصور، و تطبيق *Word Microsoft* لإنشاء ورقة لعبة لوجيكو. من المتوقع أن يكون هذا المنتج هو الأساس في تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية. "لعبة لوجيكو" هي واحدة من وسائل التعليم التي يمكن استخدامها من قبل المدرس في تنفيذ أنشطة التعلم ويمكن للمتعلمين فهم مفهوم التعلم فهما جيدا.

و بعد أن كان المنتج ثم التحقق من صحة وسائل التعليم بخبراء قبل التجربة. و إجراءها بخبرين المواد و خبرين وسائل الإيضاح التعليم.

١. نتيجة التحقق من صحة وسائل التعليم من خبراء المواد

تتضمن نتيجة التحقق من صحة وسائل التعليم من خبراء المواد ٤ جوانب من تقييم جدوى المحتوى ، وجدوى العرض ، وتأثيرات استراتيجيات التعلم ، والنظرة العامة. نتائج

خبيرين المواد في المرحلة الأولى حصل على نسبة جدوى من ٨٥.٧١٪. و معبراً عنها في معايير "لائقة جداً" ولكن لا تزال هناك بعض الإقتراحات، مثل حجم النص أقل حجماً ، وحجم الصورة أقل حجماً ، والمادة قليلة جداً. ثم يتم إصلاح المنتج حسب الاقتراح والتحقق من صحتها مرة أخرى. في مرحلة التحقق الثانية ، تكون نسبة الجدوى ٩٠،٧١٪، و يعتبر في معيار "لائق جداً"، وهذا يعني أن وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية تتوافق مع المواد التعليمية ومناسبة للتعليم.

٢. نتيجة التحقق من صحة وسائل التعليم من خبراء وسائل الإيضاح التعليمية في المرحلة الأولى

وتحقق الصحة من خبير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية هو ممكن للاستخدام في التعلم ولكن هناك بعض المكونات التي يجب إصلاحها. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال نتائج التقييم الذي أجراه خبراء وسائل الإيضاح التعليمية. يتضمن التحقق من صحة خبراء وسائل التعليم أربعة جوانب هي جانب اللغة ، وجدوى العرض، وتأثيرات استراتيجيات التعلم ، وإلقاء نظرة شاملة. نتائج التقييم في هذه المرحلة تحصل على النسبة المئوية ٧٧٪ و يعتبر في معيار "لائق". بعض الأجزاء التي تم إصلاحها هي الألوان



غير الواضحة، الصور التي لا تزال تعطي تفسيراً مزدوجاً، ولم تتضح بعد تعليمات استخدامها.

٣. نتيجة تحقق صحة وسائل التعليم من خبراء وسائل الإيضاح التعليمية في المرحلة الثانية وقد تم تطوير، نتائج تحقق صحة المنتج على أن وسائل "لعبة لوجيكو" في التعليم جيدة ولكن هناك حاجة إلى تحسينات لتكون أكثر جدوى عندما إستخدام وسائل التعليم. تتماشى المنتجات المنقحة مع الاقتراحات أو التعليقات. تبدو الاقتراحات مثل الألوان غير الواضحة، والصور التي لا تزال تؤدي إلى تفسيرات متعددة ، ومفاتيح استخدامات غير واضحة.

و يجب أن تكون الصورة واضحة، بحيث لا يتم الخلط بين الطلبة عند استخدام لعبة لوجيكو. وبمجرد الانتهاء من التحقق، يحصل المنتج على النسبة المئوية ٩٠٪ ويكون جاهزاً للاختبار.

#### ٤. تجربة المنتج

تتضمن تجارب المنتج تجارياً واسعاً أجراها مدرّس اللغة العربية و الطلبة. بدء هذه التجربة مع تعريف وسائل "لعبة لوجيكو" ثم تقسيم الطلبة فرقة فرقة للعب اللعبة، ثم طلب من الطلبة لإكمال استجابة الاستبيان إلى وسائل "لعبة لوجيكو" في التعليم. في اختبار

المنتجات، طلب المدرس أيضا لإكمال استجابة الاستبيان لوسائل "لعبة لوجيكو" في التعليم. و إستبيان الطلبة تتكون من ١٠ أسئلة، و تحصل على النسبة المئوية ٨٥.٣٥٪ و يعتبر في معيار "لائق جدا". و إستبيان المدرس يتكون من خمسة جوانب هي الملائمة المادة مع معيار الكفاءة و الكفاءة الأساسية والمؤشرات وأهداف التعليم، ومدى ملاءمتها للمادة مع مفردات اللغة العربية لصف الخامس بالمدرسة الابتدائية، وجودة وسائل التعليم، وفعالية وسائل التعليم و تقنيات العرض ويحصل على النسبة المئوية ٩٥٪ و يعتبر في معيار "لائق جدا". و وسائل "لعبة لوجيكو" في التعليم التي تم تطويرها يمكن استخدامها للطلبة. و عيوب هذه الوسائل هي أن هناك فقط ٤ وحدات لعبة ذلك أن الطلبة هم أقل فعالية في الاستخدام.



المنتج الذي تم تطويره بنجاح كان لعبة لوجيكو كوسيلة تعليم مفردات اللغة العربية. بعد المرور من مرحلة تحقق الصحة بعض الخبراء والتجارب، فإن وسائل "لعبة لوجيكو" لتعليم مفردات اللغة العربية يعتبر في معيار "لائق جدا" بلا مراجعة.

## الباب الثالث

### منهجية البحث

#### أ. نوع البحث

نوع هذا البحث هو البحث والتطوير (البحث والتطوير). وفقا سوجييونو أن فهم أساليب البحث والتطوير هو طريقة البحث التي تنتج المنتجات واختبار فعالية هذه المنتجات.<sup>1</sup>

في هذا البحث، سيتم تبسيط هذه الخطوة لتطوير وسائل التعليم ومحدودة فقط من خلال توليد المنتج بعد مراجعة تجريبية واسعة النطاق. تهدف هذه البحث إلى تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" لتعليم مفردات اللغة العربية.

#### ب. إجراءات التطوير

في البحث والتطوير، هناك إجراءات تطويرية وفقاً لبعض الخبراء، أحدها يجادل سوجييونو بأن إجراءات التطوير تبدأ من إمكانيات ومشاكل، وجمع المعلومات، وتصميم المنتج، والتحقق من صحة التصميم، وتحسين التصميم، واختبار المنتج، ومراجعة المنتج،

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), Cet-Ke 15, h. 407

واستخدام التجربة، ومراجعة المنتج، حتى تصنيع منتجات شامل. ويمكن وصفها على

النحو التالي:

## ١. القدرات والمشاكل

إمكانات أي شيء إذا كان استخدامها سيكون له قيمة مضافة. المشكلة هي

الانحراف بين المتوقع والحدث.

## ٢. جمع المعلومات

وبمجرد أن يتم إظهار الإمكانيات والمشكلات بشكل واقعي وراثي ، من الضروري

جمع معلومات مختلفة يمكن استخدامها كمواد لتخطيط منتج محدد من المتوقع أن يحل

المشكلة.

## ٣. تصميم المنتج

يجب أن يتجسد تصميم المنتج في الرسومات أو المخططات ، بحيث يمكن

استخدامه كمعالج لتقييمه وصنعه.

## ٤. تصميم التحقق

التحقق من صحة التصميم هو عملية نشاط لتقييم ما إذا كان تصميم هذا المنتج

سيكون أكثر فعالية أم لا.



## ٥. مراجعة التصميم

بعد تصميم المنتج ، والتحقق من صحتها من خلال النقاش مع الخبراء والخبراء الآخرين ، سيكون من المعروف نقاط الضعف. عندها يتم محاولة الضعف من خلال تحسين التصميم.

## ٦. اختبار المنتج

لا يمكن اختبار المنتجات التي تم إجراؤها مباشرة أولاً ، ولكن يجب أن يتم تصنيعها أولاً ، وإنتاج السلع ، واختبار السلع.



## ٧. مراجعات المنتج

بعد اجتياز العملية المذكورة أعلاه ، يجب تعديل تصميم المنتج من أجل إضافة الراحة في استخدام هذا المنتج.

## ٨. الاستخدام التجريبي

بعد اختبار المنتج بنجاح ، يتم تطبيق منتج طريقة التدريس الجديد ضمن النطاق

الواسع للمؤسسة.

## ٩. مراجعات المنتج

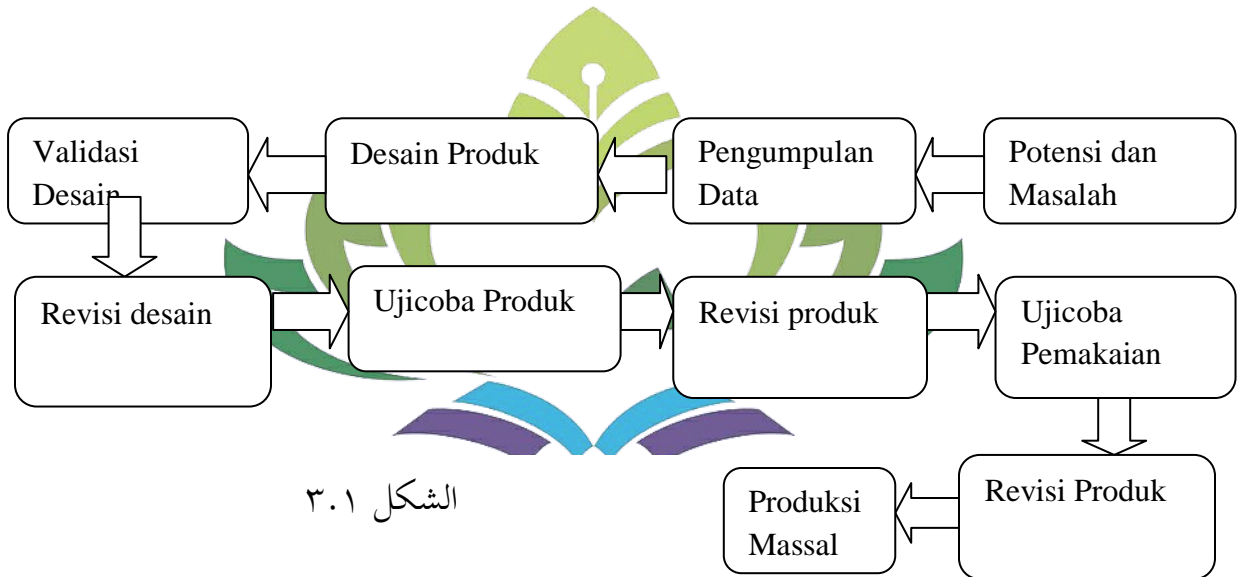
بعد اختبار استخدام المنتجات في مؤسسة تعليمية أوسع ، إذا كانت هناك أوجه

قصور وضعف ، فإن الإجراء التالي هو إعادة النظر في المنتج مرة أخرى.

١٠. صنع من المنتج الشامل

إذا تم وسائل التعليم عن فعالية المنتج في العديد من الاختبارات ، فيمكن تطبيق

طريقة التدريس الجديدة على كل مؤسسة تعليمية. مثل هذه الصورة:



الشكل ٣.١

خطوات البحث والتطوير

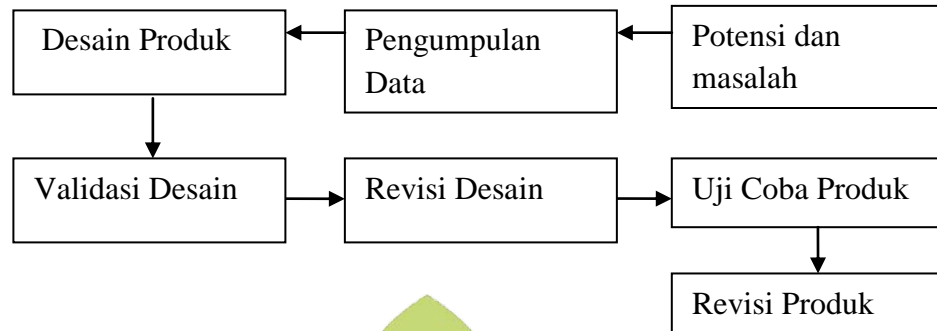
في هذا البحث، يتطلب الأمر عشر خطوات تطويرية لإنتاج منتج نهائي جاهز

للاستخدام، لكن الباحثة في هذه الحالة تحدّ خطوات أبحاث التطوير إلى واحد إلى سبع

خطوات ، مع الأخذ في الاعتبار الوقت والتكلفة المتوفرين. المنتج النهائي لهذا البحث هو

"لعبة لوجيكو" لتعليم مفردات اللغة العربية. يمكن رؤية الخطوات التي استخدمتها الباحثة من

الشكل التالي:



الشكل ٣.٢



بدأ هذا البحث بتحليل المتطلبات من خلال الملاحظة في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة بندار لامبونج، في هذه الملاحظة أجرت المقابلة واستبيان تحليل المتطلبات لمعلم اللغة العربية ونشر استبيان تحليل المتطلبات للطلبة. من النتائج في هذا المجال، لا توجد وسائل "لعبة لوجيكو" لتعليم مفردات اللغة العربية ، كما أن مدرس اللغة العربية مهتمون جداً ، بالإضافة إلى دعم استخدام "لعبة لوجيكو" لتعليم المفردات العربية.

## ٢. جمع البيانات

بعد تحليل الاحتياجات، فإن الخطوة التالية هي جمع المصادر المرجعية التي تدعم تطوير "لعبة لوجيكو" لتعليم مفردات اللغة العربية.

## ٣. تصميم المنتج

يتم إجراء هذه اللعبة من قبل الباحثة أنفسها بالتوجيه مع المرافق. خطوات تطوير

تصميم المنتج هي كما يلي:

أ. إعداد مواد المفردات العربية من المصادر ذات الصلة وفق منهج K13 المكيف مع الاختصاص الأساسي (KI) والكفاءة الأساسية (KD).

ب. صنع "لعبة لوجيكو" باستخدام المواد الأساسية من الخشب الرقائقي و Microsoft

.Word

ج. قم بطباعة وطباعة ورقة "لعبة لوجيكو".

## ٤. التحقق من صحة البيانات

عند الانتهاء من المنتج ، فإن الخطوة التالية هي التحقق من صحة المنتج. يتم

التحقق من خلال التحقق من صحة خبراء المواد وخبراء وسائل التعليم. يتم إجراء اختبارات

الخبراء لمعرفة ما إذا كانت المنتجات الممكنة قابلة للتطوير أم لا. للتحقق من صحة المنتج ،



يلزم وجود أداة في شكل ورقة تقييم. سيتم استخدام ورقة التقييم هذه لتقديم تقييم للمنتجات التي تم إجراؤها. سيقدم كل من هؤلاء الخبراء الاقتراحات والتقييمات من خلال ملء قائمة مرجعية لكل نقطة تقييم بمعايير جديدة أو غير مناسبة. هناك نوعان من أوراق التقييم ، هما ورقة تقييم خبراء المواد ووسائل التعليم.

#### ٥.مراجعة التصميم

وبالإشارة إلى المصادقة على الخبراء، تم استخدام البيانات للعثور على الأخطاء وتناقضات المنتجات، ثم قاموا بمراجعة المنتج وفقاً للملاحظات والمشورة من التحقق من صحة الخبراء.

٦. اختبار المنتج



بمجرد التحقق من صحة المنتج وتنقيح الخطوة التالية هي تجربة المنتج. في تجربة هذا المنتج مطلوب في شكل أدوات هي استجابة استبيان الطلبة واستبيان استجابة المدرس. تُعطى الاستبيانات للطلبة بعد إجراء اختبار المنتج ، وتهدف إلى تمكين الطلبة من تقديم مدخلات للباحثة حول آراء الطلبة في وسائل "لعبة لوجيكو" الذي استخدموها خلال التجربة.

## ٧.مراجعات المنتج

يتم إجراء هذه المراجعة إذا كان هناك خطأ أو عدم توافق مع المنتج. إن أمكن، قم بمراجعة المنتج وفقًا لملاحظات واقتراحات المعلمين والمتعلمين. المنتج النهائي هو لعبة المنطق لتعلم المفردات العربية.

## ج. طريقة جمع البيانات

طريقة جمع البيانات المستخدمة لجمع البيانات في هذا البحث هي:

### ١. المقابلة

تُستخدم المقابلات لجمع البيانات إذا أراد الباحث إجراء دراسة أولية للعثور على المشكلات التي يجب البحث عنها، وكذلك إذا أراد الباحث معرفة أشياء أكثر عمقًا ، وكان عدد المستجيبين قليلاً أو صغيراً<sup>٢</sup> في هذا الأسلوب المقابلات لمدرس اللغة العربية في المدارس عن طريق طرح بعض الأسئلة لمعرفة كيفية تنفيذ تعلم اللغة العربية في المدرسة.

### ٢. الإستبيان

الإستبيان هو أسلوب لجمع البيانات التي تتم من خلال إعطاء مجموعة من البيانات المقدمة كتابيا والتي تستخدم للحصول على معلومات من المستجيب بمعنى شخصيته أو

<sup>2</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D, (Bandung : Alfabet, 2013), h. 194

الأشياء المعروفة.<sup>3</sup> تم استخدام الاستبيانات في هذه الدراسة لجمع البيانات حول احتياجات الطلبة، استبيان التحقق من صحة أو جدوى المنت. الإستبيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي كما يلي:

أ. إستبيان الإحتياجات

يجب استخدام الاستبيان لاسترداد البيانات حول الحاجة إلى تطوير منتجات "لعبة لوجيكو" لتعليم مفردات اللغة العربية لصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية. يحتوي الاستبيان على ٨ أسئلة للطلبة و ١٧ مادة للمعلمين الذين لديهم إجابات شبه مفتوحة من المتعلمين والمدرسين في المدرسة. تسلسل كتابة الاستبيان هو العنوان، هوية المستجيب، ثم بنود الأسئلة والأجوبة. سيتم توزيع استبيان هذا الشرط على إحدى مدارس المدرسة الابتدائية الإسلامية التي هي المدرسة الابتدائية الحكومية الخامس بندار لامبونج. استبيان يستخدم هذا المتطلب لاسترداد البيانات الأولية كمرجع لتطوير "لعبة لوجيكو" لتعليم المفردات العربية لصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية.

<sup>3</sup> Sugiyono, *Op. Cit*, h. 199.

ب. التحقق من الاستبيان

يتكون استبيان التحقق من هذا الاستبيان من استبيانين: استبيان التحقق من صحة الخبير المادي وخبير وسائل الإعلام ، ويتم ملء استفسارات التحقق من الصحة بواسطة المدققين ، وتسلسل كتابة أداة التحقق هو العنوان، والتعليمات التي يوجد بها أيضًا الغرض من التقييم والاقتراحات والاستنتاجات وتوقعات المدقق. يمكن معالجة البيانات الكمية للتحقق من صحة الاستبيان عن طريق عرض النسبة المئوية باستخدام مقياس ليكرت كمقياس للقياس. مقياس ليكرت هو طريقة لتوسيع نطاق بيان الموقف الذي يستخدم توزيع الاستجابة كأساس لتحديد قيمة مقياسه.<sup>4</sup>

ج. استبيان إجابات المدرس والطلبة بعد تجربة المنتج

استخدمت استبيانات الاستبيان لجمع البيانات عن استجابات المدرس وردود الطلاب على المنتجات المطورة لتعليم مفردات اللغة العربية. و ردود الاستبيان تحتوي على أسئلة، ترتيب الكتابة هو العنوان، بيان الباحث، هوية المستفتي، تعليمات التعبئة، بنود الأسئلة. يمكن معالجة البيانات الكمية الاستبيانات ردود الفعل، ثم البيانات المقدمة في شكل النسبة المئوية باستخدام مقياس ليكرت كما مقياس القياس.

<sup>4</sup> Saifudin Azwar, *Sikap Manusia Teori Dan Pengukuran Edisi Ke-2*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 139

### ٣. الوثائق

التوثيق هو أداة لقياس البيانات المكتوبة أو عن الحقائق التي ستكون بمثابة دليل على البحث. الوثائق في هذه البحث هي صورة لعملية التعليم المستمرة التي تهدف إلى تحليل البيانات والوثائق اللازمة أثناء تجارب المنتج.

### د. طريقة تحليل البيانات

بعد البيانات التي تم جمعها ثم أجرى التحليل. البيانات التي تم الحصول عليها في هذه الدراسة هي بيانات نوعية ، على النحو التالي:

١. عملية تحليل البيانات الوصفية النوعية

تم الحصول على بيانات نوعية من الاستبيانات المقدمة إلى الخبراء حول وسائل التعليم التي سيتم تطويرها. يتم تحليل البيانات ووصفها بشكل نوعي. يتم تحليل هذه البيانات على النحو التالي:

#### أ. عرض البيانات

في هذه الخطوة، يحاول الباحثة جمع البيانات بشكل جيد وبشكل صحيح. يعرض الباحثة البيانات من نتائج البحوث والمدخلات من الخبراء والنتائج المقابلة وصفيا. ويهدف

هذا إلى تسهيل القارئ على فهم تدفق التفكير ومعرفة جميع الإجراءات التي ستحدث خلال عملية البحث وقعت.

ب. التحقق وتفسير البيانات

أنشطة التحقق من البيانات المشار إليها في هذا البحث هي استنتاج نشاط الانسحاب على أساس البيانات التي تم الحصول عليها من نتيجة المقابلة. بناءً على نتائج تقييم ومدخلات الخبراء ، ونتائج المقابلات مع الممارسين ، يستخلص الباحثون استنتاجًا بشكل عام ، لذلك يبدو واضحًا معاني البيانات التي تم الحصول عليها ، بالإضافة إلى البيانات المستخدمة بالإضافة إلى مراجعة المبادئ التوجيهية لوسائل الإعلام التعليمية.

٢. عملية تحليل ورقة التحقق من صحة الخبراء

في نوعية "لعبة لوجيكو" التي تم الحصول عليها من ملء ورقة التقييم من قبل أربعة خبراء يتم تحميلها في شكل جدول جدوى المنتج والاقتراحات ثم يتم استخدام البيانات كأساس لمراجعة كل مكون من وسائل التعليم المتقدمة. بعد ذلك يتم تحليل ورقة التقييم التي تم ملؤها من قبل الخبراء لمعرفة نوعية التحقق من صحة بيانات الأداة من خبراء المواد و وسائل التعليم.

أ. الخطوة الأولى هي تسجيل كل معيار مع الأحكام الواردة في الجدول.<sup>٥</sup>

#### الجدول ٤.١

Skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

ب. الخطوة الثانية ، تحسب كل سؤال بند باستخدام الصيغة كما يلي:<sup>٦</sup>

$$P: \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan}}{\text{jumlah skor kriteria}} \times 100$$

ج. تتمثل الخطوة الأخيرة في إتمام نتيجة الحساب استنادًا إلى الجانب من خلال النظر إلى

الجدول ٣.٣ أدناه:

#### الجدول ٣.٢

معايير الجودة

Skor Persentase	Interpretasi
$P > 80\%$	Sangat Layak
$60\% < P \leq 80\%$	Layak
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Layak
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang Layak

<sup>5</sup> Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, ( Bandung: Alfabeta, 2009), h. 41

<sup>6</sup> *Ibid*, h. 142

## الباب الأول

### المقدمة

#### أ. توضيح الموضوع

بداية إعداد هذه الرسالة العلمية، ستشرح الباحثة مقاصد هذه البحث. وبهذا التأكيد سيكون سير البحث تركيزاً موجهاً. البحوث الرئيسية لتوضيح هذه الرسالة العلمية فتقدم الباحث شرح التعاريف الموجودة في هذه الرسالة العلمية. وموضوع هذه الرسالة العلمية هو " تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة ببنار لامبونج".



#### ١. تطوير وسائل التعليم

تعريف كلمة *pengembangan* وفقاً لقانون جمهورية إندونيسيا رقم ١٨ لعام ٢٠٠٢ هو نشاط علمي وتكنولوجي يهدف إلى استخدام المبادئ والنظريات العلمية المثبتة لتحسين الوظائف والفوائد وتطبيقات العلوم والتكنولوجيا القائمة أو إنتاج تكنولوجيا جديدة.<sup>١</sup>

في حين أن داغني تنص على أن وسائل التعليم هي أنواع مختلفة من المكونات في بيئة الطلاب التي يمكن أن تحفز على التعلم. تختلف اختلافاً طفيفاً عن هذا المصطلح في

<sup>١</sup> Undang-undang RI Nomor 18 Tahun 2002.



جميع التعاريف التي قدمتها الرابطة الوطنية للتعليم (NEA) ، ويقال أن وسائل التعليم هي أشكال الاتصال الحرفي والسمعي المرئي وأدواتها.<sup>2</sup>

بناء على بيان السابقة أن تطوير وسائل التعليم هي محاولة لتطوير وتطوير وسائل التعليم الموجودة لتحسين الوظيفة وفوائد وسائل التعليم في عملية التعليم.

## ٢. لعبة لوجيكو

لعبة لوجيكو هو نظام تعلم جديد تم تطويره في ألمانيا منذ عام ١٩٩٣. يتكون الجهاز من ألواح وألواح ملونة. كيفية استخدامه سهلة للغاية ، لذلك جعل الأطفال يلعبون بينما يفكرون في إجابات الأسئلة مختلفة في هذه اللعبة التثقيفية.<sup>3</sup>



### ب. أسباب اختيار الموضوع

الأسباب التي تسبب الباحث اختيار هذا الموضوع هي :

<sup>2</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009), h. 27.

<sup>3</sup>Devga, “LOGICO, Permainan Kecerdasan Anak” (On-Line), tersedia di: <http://rumahinspirasi.com/duta-belajar-logico/>, ( 24 Mei 2017).

١. أن تطوير الوسائل التعليم هو محاولة لإعداد برنامج الإعلامي التعليمي أكثر تركيزاً

على تخطيط التعليم. سيتم عرض وسائل التعليم التي سيتم عرضها أو إستخدامها في

عملية التعليم والتعلم أولاً ومصممة وفقاً لإحتياجات الطلاب.<sup>٤</sup>

٢. لعبة لوجيكو هي لعبة تعليمية مصممة بطريقة تحفز وتعظم مهارات التفكير لدى

الأطفال.

٣. أكثر المدارس لم تستخدم وسائل "لعبة لوجيكو" في التعليم.

### ج. خلفية البحث

في عملية التدريس والتعليم، هناك العديد من الجوانب التي تؤثر على نتائج تعلم

الطلاب، وأحدها هو الوسائل التعليم التي يستخدمها المعلمون في تقديم المواد. طبيعة وسائل

التعليم هي وسيط لتسليم المواد التعليمية. يجب أن يتم تصميم استخدام الوسائل التعليم

وفقاً لأهداف التعلم.<sup>٥</sup>

<sup>4</sup> Musfiqon, Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2016), Cet-Ke 2., h. 162.

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2009), h. 4.

تعريف الوسائل وفقا لعبد الوهاب راشيدي هو أي شيء يمكن استخدامه لتوجيه الرسالة من المرسل إلى المتلقي حتى يتمكن من تحفيز الأفكار والمشاعر والاهتمام ، والاهتمام من الطلاب بطريقة تحدث عملية التعلم.<sup>6</sup>

الغرض من استخدام الوسائل التعليم هو أن يتم نقل المعلومات التي يتم نقلها من قبل الطلاب كحد أقصى دون الحاجة لفترة طويلة. عادة للحصول على المهارات اللغوية ، يجب على الطالب ممارسة باستمرار لفترة طويلة. ولكن مع وجود وسائل التعليم، سيتم استيعاب المعلومات المقدمة بسرعة من قبل الطلاب مع أنشطة التعلم في وسائل التعليم لتكون متنوعة.<sup>7</sup>



يشرح أسناوير أن:

إن استخدام وسائل التعليم الإبداعية سيزيد الجمهور (الطلاب) ليتعلم بشكل أفضل ويمكنه تحسين أدائهم وفقاً للأهداف المراد تحقيقها.<sup>8</sup>

<sup>6</sup> Abdul Wahab Rasyidi, *Op. Cit.*, h. 27.

<sup>7</sup> *Ibid*, h. 28.

<sup>8</sup> Miftahussalam, *Teknik Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Bahasa Arab*, ( Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung,;2011), h.6.

وشرح إبراهيم في كتاب أزهر أرشاد أن وسائل التعليم مهم للغاية لأنه قادر على جلب وإثارة فرح الطلاب وسعادتهم ، وتحديد روح الطلاب ، والمساعدة في ترسيخ المعرفة في عقول الطلاب ، والقدرة على عيش الدروس.<sup>9</sup> من غرض تعليم وسائل التعليم أعلاه، هناك حاجة إلى وسائل التعليم لطلاب سن المدرسة الابتدائية، لذلك فهي مريحة في التعلم.

من وجهة نظر بعض الخبراء في وسائل التعليم يمكن أن تحتتم، وسائل التعليم هو كل شيء يستخدم لنقل الرسائل من المرسل إلى المتلقي للرسالة ، والغرض من استخدام هذه الوسائل التعليم هو نقل الرسالة تسليمها بشكل صحيح. في عملية التدريس والتعلم ، يُطلب من المعلم أن يكون قادراً على نقل رسالة أو مادة بشكل جيد ، فإن وسائل التعليم هذه يمكن أن تساعد المعلمين في تقديم المواد التي تكون في بعض الأحيان أقل فعالية.

إن استخدام وسائل التعليم مهم جدا في عملية التعلم ، ورسول الله هو معلم موثوق به، ويستخدم الصور لوسائل التعليم في تسليم المواد أمام رفاقه، كما هو موضح في هذا الحديث:

---

<sup>9</sup> Ibid, h. 16.

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي  
 الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي  
 الْوَسْطِ، وَقَالَ : (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ- أَوْ : قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ  
 خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنَّ أَخْطَأَهُ هَذَا، نَهَشَهُ هَذَا) (رواه البخاري) <sup>10</sup>

يشرح الحديث أعلاه أن النبي يصف الخط المستقيم الوارد في الصورة هو الإنسان ،  
 والصورة المستطيلة التي تحيط به هي موته ، ويمثل الخط المستقيم الذي يمر عبر الصورة آماله  
 وأوهامه ، بينما الخطوط الصغيرة حول الخط المستقيم في الصور هي الكوارث التي تواجه  
 البشر دائما في حياتهم في العالم. <sup>11</sup>

في سن المدرسة الابتدائية هو ٧-١٢ سنة، هو الوقت المثالي لتعلم المهارات المتعلقة  
 بطلاب السيارات. وفقا لبياحيه في كتاب "تطوير المتعلمين" ألفه شمس يوسف. وناني م.  
 سوغاندي ، التطوير المعرفي في سن المدرسة الابتدائية في مرحلة تشغيلية ملموسة ، تتميز

<sup>10</sup> Ikfina Kamalia Rizqi, *Hadits Tentang Media Pembelajaran*, (On-Line) Tersedia di: Fimelrizqi.blogspot.co.id/2012/04/hadits-tentang-media-pembelajaran.html?m=1, Tanggal 28 Januari 2018 Pukul 14.49 WIB.

<sup>11</sup> Ikfina Kamalia Rizqi, *Hadits Tentang Media Pembelajaran*, (On-Line) Tersedia di: Fimelrizqi.blogspot.co.id/2012/04/hadits-tentang-media-pembelajaran.html?m=1, Tanggal 28 Januari 2018 Pukul 14.49 WIB.

بالقدرة على تصنيف الأشياء على أساس نفس الصفات ، أو تكوين أو ربط (ربط أو حساب) الأرقام أو الأرقام ، وحل المشاكل البسيطة.<sup>١٢</sup>

استنادا إلى التطور المعرفي للأطفال في سن المدرسة الابتدائية الذين هم في مرحلة التشغيل الملموسة ، يجب تعديل وسائل التعليم لتطور الطفل الإدراكي. بعض مبادئ التعلم التي تدعم الطريقة التي يتعلم بها الطلاب بشكل نشط ، من بين أساليب التحفيز الأخرى ، والاهتمام والتحفيز ، والاستجابات الملموسة ، والتعزيزات والملاحظات ، والاستخدام والنقل.<sup>١٣</sup> وفقا للباحثة واحد من وسائل التعليم التي تتوافق مع سن المدرسة الابتدائية هي اللعبة.



عند جيبس في كتاب عبد الوهاب راشيدي يجادل بأن اللعب في اللغة هو نشاط يحدث في المساعدة المتبادلة أو التنافس بين المتعلمين لتحقيق الأهداف التي تم تحديدها مع بعض القواعد. أما بالنسبة لغرض ألعاب اللغة وفقا لسوفارنو هو الحصول على الإثارة وممارسة بعض المهارات اللغوية.<sup>١٤</sup>

<sup>12</sup> Syamsu Yusuf L.N., Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 20013), h. 59-61.

<sup>13</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset, 2010), h. 27

<sup>14</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Op. Cit.*, h. 82.

الأشياء التي تبحث عنها في اختيار لعبة اللغة في عملية تعلم اللغة العربية هي كما يلي:<sup>15</sup>

١. يجب على المعلم وضع حدود واضحة ، لذلك من الممكن اختيار لعبة اللغة المناسبة.
٢. يجب أن تكون لعبة اللغة متوافقة مع مستوى التدريس ، وقدرة المتعلمين ، والوقت ، والمكان المتاح.

٣. يجب ألا يسبب الإحساس بالأمان المحيط بالطالب الانحراف.

٤. يجب الاهتمام بالمهارات اللغوية والعناصر اللغوية ونموذج اللغة لتنفيذ التدريب اللغوي مع "اللعبة" لتكون مثالية.

٥. إذا كانت اللعبة تتطلب إعدادًا خاصًا ، فمن الأفضل الإعداد قبل عقد اللعبة.

٦. قبل أن تبدأ اللعبة بالاطمئنان بأن الطالب قد فهم قواعد تطبيق اللعبة.

من التعرض أعلاه ، هناك حاجة إلى ألعاب اللغة في تعليم اللغة ، وخاصة اللغة

العربية. مع سجل في اختيار اللعبة يجب أن تكون متوافقة مع احتياجات الطلاب لغرض

التعلم يمكن تحقيقه. واحدة من الألعاب التي يمكن استخدامها لتعليم اللغة العربية هي "لعبة

لوجيكو".

<sup>15</sup> Ibid, h. 84.

لعبة لوجيكو هو نظام تعلم جديد تم تطويره في ألمانيا منذ عام ١٩٩٣. يتكون الجهاز من ألواح وألواح ملونة. كيفية استخدامه سهلة للغاية ، لذلك جعل الأطفال يلعبون بينما يفكرون في إجابات الأسئلة مختلفة في هذه اللعبة التثقيفية.<sup>١٦</sup> هذه اللعبة يمكن أن تحفز وتشجع فضول الأطفال ويمكن أن تدرب المحرك وتركيز الأطفال.<sup>١٧</sup> لكن "لعبة لوجيكو" المتاح حتى الآن هو موضوعات عامة فقط مثل اللغة الإنجليزية ، الرياضيات ، علم الأحياء ، إلخ. لذلك ستقوم الباحثة بتطوير تلك الوسيلة إلى "لعبة لوجيكو" العربي لتعلم مفردات اللغة العربية.

المفردات العربية هي واحدة من أهم عناصر اللغة العربية في التعبير عن المعنى. يجادل عبد الوهاب راشيدي بأن الفهم الصحيح للرسائل المنقولة عبر اللغة يتم تحديده إلى حد كبير من خلال فهم دقيق للمفردات المستخدمة فيه.<sup>١٨</sup>

يمكن تحقيق إتقان المفردات باستخدام "لعبة لوجيكو" ، والمفردات هي أحد عناصر اللغة التي يجب أن يتقنها متعلمو اللغة الأجنبية حتى يتمكنوا من الحصول على مهارات

<sup>16</sup>Devga, "LOGICO, Permainan Kecerdasan Anak" (On-Line), tersedia di: <http://rumahinspirasi.com/duta-belajar-logico/>, ( 24 Mei 2017).

<sup>17</sup>Logico Indonesia, "Apa Itu Logico dan Manfaatnya" (On-Line), tersedia di: <http://logicoindonesia.blogspot.co.id/2014/01/apa-itu-logico-dan-manfaatnya.html>, (24 Mei 2017)

<sup>18</sup> Abdul Wahab Rasyidi, *Op. Cit.*, h. 56.



التواصل مع اللغة. على الرغم من أن إتقان اللغة لا يكفي فقط لحفظ المفردات فقط.<sup>١٩</sup>  
 فهم الرسائل المنقولة عبر اللغة ، والتي يتم تحديدها بدرجة كبيرة من خلال الفهم الصحيح  
 للمفردات المستخدمة في تلك اللغة.<sup>٢٠</sup>

هذا يتماشى مع نتائج المقابلات مع مدرسي اللغة العربية في المدرسة الابتدائية  
 الإسلامية الحكومية الخامسة بندار لامبونج في ١٨ يناير ٢٠١٨ ، يوضح أن تعلم المفردات  
 حتى الآن يستخدم فقط السبورة والكتاب الدراسي والمدرس نفسه. في استخدام المواد  
 التعليمية ، والطلاب فقط كمستمعين ولا يشاركون بنشاط في عملية التعلم. إن مدرس اللغة  
 العربية يدعمون جداً إلى تطوير وسائل لعبة لوجيكاو لتعليم مفردات اللغة العربية، حتى يكون  
 التعلم متنوعاً وممتعاً. يتم تعزيز نتائج المقابلات مع الاستبيانات التي وزعت على الطلاب  
 صف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية بندار لامبونج.

<sup>19</sup> Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2012), h. 126.

<sup>20</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Op. Cit.* h. 56.

## الجدول ١.١

### نتائج تحليل الاحتياجات

#### بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة بندار لامبونج

رقم	جانب	مؤشر	نعم	لا	نسبة مئوية
١.	اهتمام الطلبة نحو تعلم اللغة العربية	معرفة الطلبة يحبون تعلم اللغة العربية	٢٧	١٣	67,50 %
٢.	وسائل التعليم	معرفة الطلبة يحبون التعلم باستخدام وسائل التعليم المختلفة.	٣٦	٤	90,00 %
		معرفة الطلبة يحبون التعلم باستخدام وسائل التعليم المختلفة.	٣٨	٢	95,00 %

المصدر: نتائج تحليل الاحتياجات في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة بندار لامبونج

لذلك، تقوم الباحثة بتطوير وسائل التعليم على شكل "لعبة لوجيكو" كألعاب بديلة ، والتي من المتوقع أن تتغلب على المشاكل التي تواجهها في هذا المجال. ومن المتوقع أيضاً أن يحفز وجود لعبة ألعاب تعليمية مبنية على المفردات العربية ، الطلاب على تعلم اللغة العربية

من خلال استراتيجيات اللعب وكمؤثر في تحسين المفردات التي يتم تدريسها ، وذلك لتحقيق نتائج أفضل.

في قاموس الاندونيسي الكبير ، تعني كلمة "Pengembangan" من كلمة "Kembang" العملية ، الطريقة ، والفعل تطوير.<sup>٢١</sup>

إن تطوير وسائل التعليم هو سلسلة من العمليات أو الأنشطة المضطلع بها لإنتاج وسائل التعليم يعتمد على نظرية التنمية القائمة.<sup>٢٢</sup>

تطوير وسائل التعليم في شكل "لعبة لوجيكو" مصمم خصيصاً للأطفال المعرفين ويقتصر على الصف الخامس بمدرسة ابتدائية. في حين أن اختبار المنتج هو فقط للطلاب من صف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الخامسة ببنار لامبونج ، وهذا يرجع إلى محدودية الوقت والأموال.

<sup>21</sup> Badan pembinaan dan pengembangan bahasa, "KBBI Daring" (On-Line), tersedia di: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengembangan>, (12 Januari 2018)

<sup>22</sup> Rijal09, *Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran*, (On-Line), tersedia di: [googleweblight.com/?lite\\_url=http://www.rijal09.com/2016/04/pengembangan-media-pembelajaran](http://www.rijal09.com/2016/04/pengembangan-media-pembelajaran)., (17 Januari 2018).

وحسب همالك في عبد الوهاب راشيدي، فإن استخدام وسائل التعليم في عملية التعليم والتعلم يمكن أن يولد الفضول والاهتمام، ويولد الدوافع والمحفزات في عملية التعليم والتعلم ، ويمكن أن يؤثر على علم النفس لدى الطلاب.<sup>٢٣</sup>

واستناداً إلى خلفية المشاكل المذكورة أعلاه ، فالباحثة مهتمة بإجراء بحث بعنوان: " تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة ببنار لامبونج".

#### د. تحديد المشكلة

بناءً على خلفية المشكلة السابقة ، يتم تحديد المشكلات التي يمكن الحصول عليها على النحو التالي:

١. عملية التعلم المطلوبة لوسائل التعليم التي يمكن أن تشجع الطلبة على أن يكونوا أكثر نشاطاً وقادراً على حل المشكلات، ولكن في الواقع يفسر العديد من المدرس أمام الفصل الدراسي حتى لا يكون الطلبة نشطين في التعلم.

٢. وسائل التعليم المستخدمة لا تزال سبورة والمعلم نفسه.

<sup>23</sup> Ibid, h. 28-29.

٣. التعلم باستخدام اللعبة مطلوب من قبل المدرس لزيادة اهتمام طلاب البيسيتا بتعلم اللغة العربية.

#### هـ. حدود المشكلة

يركز الباحثة المشكلة في هذا البحث عن طريق الحد من المشكلة على:

١. تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية.
٢. المواد التي طورها المستوى الخامس من المدرسة الابتدائية.
٣. إجراءات البحث التنموي بدءاً من الإمكانيات والمشاكل ، جمع البيانات ، تصميم المنتج ، التحقق من صحة التصميم ، مراجعة التصميم ، اختبار المنتج ، ومراجعة المنتج.

#### و. مشكلة البحث

استناداً إلى الخلفية وتحديد المشكلة وتعريف المشكلة ، صياغة المشكلة في هذا

البحث كالتالي:

١. كيف تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية؟

٢. كيف إستجابة الطلبة نحو وسائل "لعبة لوجيكو" التي تطويرها لتعليم مفردات اللغة

العربية؟

ز. أهداف البحث

وفقا لصياغة المشكلة ، تتمثل الأهداف المراد تحقيقها في هذه الدراسة فيما يلي:

١. لتطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية.

٢. لمعرفة استجابة الطلبة نحو وسائل "لعبة لوجيكو" التي تطويرها لتعليم مفردات اللغة

العربية.



ح. فوائد البحث

فوائد هذا البحث كما يلي:

١. الفوائد النظرية

ومن المتوقع أن يضيف هذا البحث البصيرة والمعرفة وخاصة في تطوير وسائل التعليم.

٢. الفوائد العملية

أ. للمدرس، لإضافة البصيرة وتوفير المعرفة حول تطوير وسائل التعليم، ومن المتوقع أن تحفيز

المدرس على تطوير وسائل التعليم مثيرة للاهتمام.

ب. بالنسبة للمدرسة، يمكن أن تكون نتائج هذا البحث أحد الوسائل البديلة في المدرسة.

## الباب الخامس

### الإستنتاجات والإقتراحات

#### أ. الإستنتاجات

الإستنتاجات من بحث التطوير هي:

١. قامت الباحثة بتطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية، هذه الوسائل مكونة من الخشب الرقيق بمساعدة أدوات أخرى مثل آلة لقطع الخشب الرقيق والطلاء الخشب الرقيق ملونا، وشبكة وانترنت *internet* لبحث الصور، و تطبيق *Microsoft Word* لإنشاء ورقة لعبة لوجيكو. متوسط نتائج تحقق الصحة من خبر المواد يحصل على نسبة المئوية ٩٠٪ و يعتبر في معيار "لائق جدًا". و بينما متوسط نتائج تحقق الصحة من خبر وسائل الإيضاح التعليمية يحصل على النسبة المئوية ٨٣،٥٪ و يعتبر في معيار "لائق جدًا". وبالتالي فإن وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية لائقة جدا لاستخدامها في التعلم.

٢. بعد التجربة، حصلت الباحثة على إستجابة الطلبة بالنسبة المئوية ٨٥.٣٥٪ و يعتبر في معيار "لائق جدًا"، وتشير استجابة الطلبة لائق لتعليم مفردات اللغة العربية.

## ب. الإقتراحات

استنادًا إلى نتائج البحث، يمكن طرح المناقشة والاستنتاجات بعض الاقتراحات كما

يلي:

١. يمكن للمدرس تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في التعليم على أساس مستمر للمواد المختلفة.

٢. بالنسبة للقارئ ، يمكنه القيام بتطوير وسائل التعليم الحداثة في شكل برامج (Software) بحيث يتمكن الوسائل من مواءمة المועدات.





## المراجع

- Abdul Wahab Rasyidi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press, 2009.
- Ahmad Fuad Effendy. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat, 2012.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Tarjamah Special For Woman*. Bandung: PT Sigma Examedia Arkanleema, 2009
- Anas Sudijono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Anggun Tri Sukmawati. *Efektivitas Media Logico Piccolo dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis pada Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto Yoyakarta*. Diakses pada 27 Januari 2018.
- Arief S. Sadiman Dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Manfaatnya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2009
- Badan pembinaan dan pengembangan bahasa. *KBBI Daring*. diakses pada 12 Januari 2018.
- Cecilia Kristanto. Pengaruh Alat Permainan Edukatif Logico Terhadap Peningkatan Kemampuan Logika Matematika. *Bandung: (Jurnal Pascasarjana UPI)*, 2016.
- Devga. *LOGICO, Permainan Kecerdasan Anak*. Diakses pada 24 Mei 2017.
- Havia. *Kumpulan Pengertian*. diakses pada 24 Januari 2018.
- Ikfina Kamalia Rizqi. *Hadits Tentang Media Pembelajaran*. Diakses pada 28 Januari 2018.
- Logico Indonesia. *Apa Itu Logico dan Manfaatnya*. Diakses pada 24 Mei 2017.
- Miftahussalam. *Teknik Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Bahasa Arab. (Skripsi Program S1 Pendidikan Bahasa*

*Arab Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2011).*

Musfiquon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2016.

Nana Sudjana. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset, 2010.

Riduwan. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2009

Rijal09, *Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran*. Diakses pada 17 Januari 2018.

Saifudin Azwar. *Sikap Manusia Teori dan Pengukuran Edisi Ke-2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.

Suharsimi Arikunto. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Syamsu Yusuf L.N., Nani M. Sugandhi. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2012.

\_\_\_\_\_. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. (Bandung : Alfabet, 2013

Yunita Sari. *Pengembangan Media Gambar Berupa Buku Saku Fisika Smp Pokok Bahasan Suhu Dan Kalori*. ( *Skripsi Program S1 Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, 2017*).

Zulhanan. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

الملاحق





KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame 1, Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703278

### بطاقة الموافقة

موضوع البحث : تطوير وسائل "لعبة لوجيكو" في تعليم مفردات اللغة العربية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الخامسة ببنادر

### لامبونج

إسم الباحثة : أبو نور هداية

رقم القيد : ١٤١١٠٢٠٠٧٣

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

الكلية : كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج

النمرة	البيان	المشرفة ١		المشرف ٢	
		الإمضاء	التاريخ	الإمضاء	التاريخ
١.	تقديم البحث				
٢.	موافقة البحث				
٣.	تقديم الباب الأول و الثاني و الثالث				
٤.	موافقة الباب الأول إلى الثالث				
٥.	تقديم الباب الرابع و الخامس				
٦.	موافقة الباب الرابع و الخامس				
٧.	موافقة الباب الأول إلى الخامس				

المشرف الثاني

المشرف الأول

الأستاذ الدكتور الحاج سلطان شهريل، الماجستير      الدكتور الحاج محمد أكمان شاه، الماجستير



**KEMENTERIAN AGAMA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame 1, Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703278

رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٣١٨١٩٩٨٠٣١٠٠٣

رقم التوظيف: ١٩٠٦١١١٩٨٨٠٣١١٠٠١



# SILABUS

**Satuan Pendidikan : MIN 5 Bandar Lampung**

**Mata Pelajaran : Bahasa Arab**

**Kelas : V ( Lima))**

**Semester : II / Genap**

**Kompetensi Inti :**

**(KI-1) :** Menerima dan menjalankan,ajaran agama yang dianutnya

**(KI-2) :** Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

**(KI-3) :** Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah

**(KI-4) :** Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Proses Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.1. Menerima dan meyakini bahwa kemampuan berbahasa merupakan anugerah Allah SWT.	Menunjukkan sikap menerima bahwa kemampuan berbahasa merupakan anugerah Allah SWT.	Anugerah Allah berupa Bahasa Arab (Pembelajaran tidak langsung disesuaikan dengan tema)	Penanaman sikap menerima anugerah Allah SWT. berupa kemampuan bahasa Arab	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian diri</li> <li>• Penilaian antar teman</li> </ul>	1 x 35'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku PaketSiswa</li> <li>• Buku Pegangan Guru</li> <li>• Kamus Bahasa Arab</li> <li>• Media percobaan berupa permainan <i>Logico</i></li> </ul>
1.2.Menggunakan Kemampuan berbahasa untuk hal-hal yang baik sebagai wujud syukur atas anugerah Allah SWT tersebut,	Menunjukkan rasa syukur kepada Allah SWT dengan menggunakan kemampuan berbahasa Arab	Syukur (Pembelajaran tidak langsung disesuaikan dengan tema)	Pembiasaan berbahasa Arab untuk hal-hal yang baik sebagai wujud syukur atas anugerah Allah SWT tersebut,	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian diri</li> <li>• Penilaian antar teman</li> </ul>	1 x 35'	
2.1.Memotivasi rasa ingin tahu terhadap keberadaan wujud benda melalui media bahasa arab dalam berinteraksi dengan	Memiliki rasa ingin tahu terhadap keberadaan wujud benda melalui media bahasa arab dalam berinteraksi dengan	Penanaman rasa ingin tahu (Pembelajaran tidak langsung disesuaikan dengan tema)	Pemberian motivasi rasa ingin tahu terhadap keberadaan wujud benda melalui media bahasa arab dalam berinteraksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi</li> <li>• Catatan/ Jurnal</li> </ul>	1 x 35'	

keluarga, teman, guru dan tetangga	keluarga, teman, guru dan tetangga		dengan keluarga, teman, guru dan tetangga			
------------------------------------	------------------------------------	--	-------------------------------------------	--	--	--

2.2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	Perilaku jujur (Pembelajaran langsung disesuaikan dengan tema)	Membimbing perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Observasi</li><li>• Catatan/ Jurnal</li></ul>	1 x 35'
3.1. Mengidentifikasi bunyi huruf, kata, frasa, dan kalimat sederhana Terkait topik : في الفصل, في مكتب المدرسة, في مكتب الادوات الكتابية, في المقصف  baik secara lisan maupun tertulis	2.1.1. Mengidentifikasi bunyi huruf teks sesuai dengan topic	Materi <i>Istima'</i> Tentang : في الفصل, في مكتب المدرسة, في مكتب الادوات الكتابية, في المقصف	- Memperdengarkan teks Istima" - Siswa mendengarkan dengan baik	• Lisan	3 x 35'
	3.1.2. Mampu melakukan kegiatan sesuai dengan kalimat yang didengarnya dengan baik	Materi <i>Istima'</i> Tentang : في الفصل, في مكتب المدرسة, في مكتب الادوات الكتابية, في المقصف	- Mengulang  Memperdengarkan teks istima' - Siswa ngamati teks istima" di dalam buku	• Lisan	
	3.1.3. Mampu menjawab pertanyaan yang didengar	Materi <i>Istima'</i> tentang : في الفصل, في مكتب المدرسة, في مكتب الادوات الكتابية, في المقصف	- Siswa menjawab pertanyaan kata atau kalimat yang diperdegarkan	• Lisan	

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Proses Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
3.2. Mengenal makna dari ujaran kata (mufradat) terkait topik : في الفصل, في مكتب المدرسة, في مكتب الادوات الكتابية, في المقصف	3.2.1. Mengenal makna setiap kata dari setiap terkait dengan topik 3.2.2. Mengenal makna ujaran kata terkait dengan topic.	Kosa kata ( <i>Mufradat</i> ) tentang : في الفصل, في مكتب المدرسة, في مكتب الادوات الكتابية, في المقصف (Termuat di dalam buku paket / buku siswa)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Memperdengarkan makna setiap kata kepada siswa</li> <li>◆ Siswa mengamati pelafalan makna setiap kata</li> <li>◆ Siswa mengamati makna dari ujaran kata (mufradat) melalui gambar didalam permainan <i>Logico</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes lisan</li> <li>• Tes tertulis</li> </ul>		
3.3. Mengenal ujaran kata (mufradat) terkait topik : في الفصل, في مكتب المدرسة, في مكتب الادوات الكتابية, في المقصف	3.3.1. Mengenal ujaran kata atau kalimat terkait dengan topik 3.3.2. Memahami tulisan kalimat berikut maknanya terkait dengan topik	Bacaan / Qiro'ah tentang : في الفصل, في مكتب المدرسة, في مكتب الادوات الكتابية, في المقصف (Termuat di dalam buku paket / buku siswa)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Memperdengarkan ujaran kata atau kalimat kepada siswa</li> <li>◆ Siswa mengamati tulisan dan makna ujaran kata atau kalimat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Tes lisan</li> <li>◆ Tes tertulis</li> <li>◆ Penugasan</li> </ul>	6 x 35'	
4.1. Menirukan bunyi kata (mufradat) terkait topik: في الفصل, في مكتب المدرسة, في مكتب الادوات الكتابية, في المقصف	4.1.1. Dapat menirukan pelafalan kata dengan baik dan benar terkait dengan topik 4.1.2. Dapat menirukan pelafalan kalimat dengan benar terkait dengan topik	Kosa kata ( <i>Mufradat</i> ) tentang : في الفصل, في مكتب المدرسة, في مكتب الادوات الكتابية, في المقصف (Termuat di dalam buku paket / buku siswa)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Membacakan setiap kata lalu ditirukan oleh semua siswa</li> <li>◆ Siswa membaca kata lalu ditirukan oleh siswa yang lain</li> <li>◆ Peniruan tersebut dilakukan secara berulang ulang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Tes lisan</li> <li>◆ Penugasan</li> </ul>		
4.2. Menyebutkan makna dari ujaran kata	4.2.1. Dapat menyebutkan	Kosa kata ( <i>Mufradat</i> ) dan Teks Bacaan	◆ Membacakan setiap makna	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Tes lisan</li> <li>◆ Tes tertulis</li> </ul>		



(mufradat) terkait topik: في الفصل، في مكتب المدرسة، في مكتب الادوات الكتابية، في المقصف	makna setiap kata dalm suatu ujaran terkait dengan topik 4.2.2. Menghafal makna Setiap kata (mufradat) dan ujaran terkait dengan topik	tentang : في الفصل، في مكتب المدرسة، في مكتب الادوات الكتابية، في المقصف (Termuat di dalam buku paket / buku siswa)	kata lalu diikuti oleh siswa secara perorangan atau kelompok ♦ Masing-masing siswa menghafal makna mufradat dan makan ujaran	♦ Penugasan		
4.3. Membaca ujaran kata (mufradat) terkait topik : في الفصل، في مكتب المدرسة، في مكتب الادوات الكتابية، في المقصف	4.3.1. Mampu membaca setiap kata dengan baik dan benar terkait dengan topik 4.3.2. Mambaca kalimat dengan benar dan baik terkait dengan topik	Kosa kata ( <i>Mufradat</i> ) dan Teks Bacaan tentang : في الفصل، في مكتب المدرسة، في مكتب الادوات الكتابية، في المقصف (Termuat di dalam buku paket / buku siswa)	♦ Siswa membaca setiap kata (mufradat) secara kelompok ♦ Secara bergantian siswa Membaca teks Qiroah	♦ Tes lisan ♦ Penugasan		



### Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		AX 1		AX 2	
		Awal	Revisi	Awal	Revisi
a. Aspek kelayakan isi					
1	Kelengkapan materi	4	4	4	5
2	Keakuratan konsep	4	5	4	4
3	Keakuratan fakta dan data	4	5	5	5
4	Keakuratan gambar dan ilustrasi	5	5	4	5
5	Kesesuaian mater dengan perkembangan bahasa Arab	4	5	4	4
6	Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan nyata	5	5	4	4
7	Mendorong rasa ingin tahu	5	5	5	5
8	Menciptakan kemampuan bertanya	5	4	4	5
b. Aspek kelayakan penyajian					
9	Keruntutan konsep	3	5	4	4
10	Penyajian gambar yang menarik dan proposional	4	5	5	5
c. Efek bagi strategi pembelajaran					
11	Permainan logico mudah digunakan dalam proses pembelajaran siswa, baik secara mandiri maupun di dalam kelas	4	4	5	5
12	Permainan logico mendukung siswa untuk dapat belajar kosa kata bahasa Arab secara mandiri	4	5	5	5
d. Tampilan menyeluruh					
13	Desain permainan member kesan positif sehingga peserta didik tertarik	4	4	4	5
14	Teks dan tulisan mudah dibaca	4	5	4	5
Jumlah		59	66	61	66
Skor maksimal		70	70	70	70
Presentase		82,28%	94,28%	87,14%	94,28%
kriteria		Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

**Keterangan:**

AX 1 Dr. H. Abdurachman, MA  
AX 2 Dr. Zulhanan, MA

**Kriteria:**

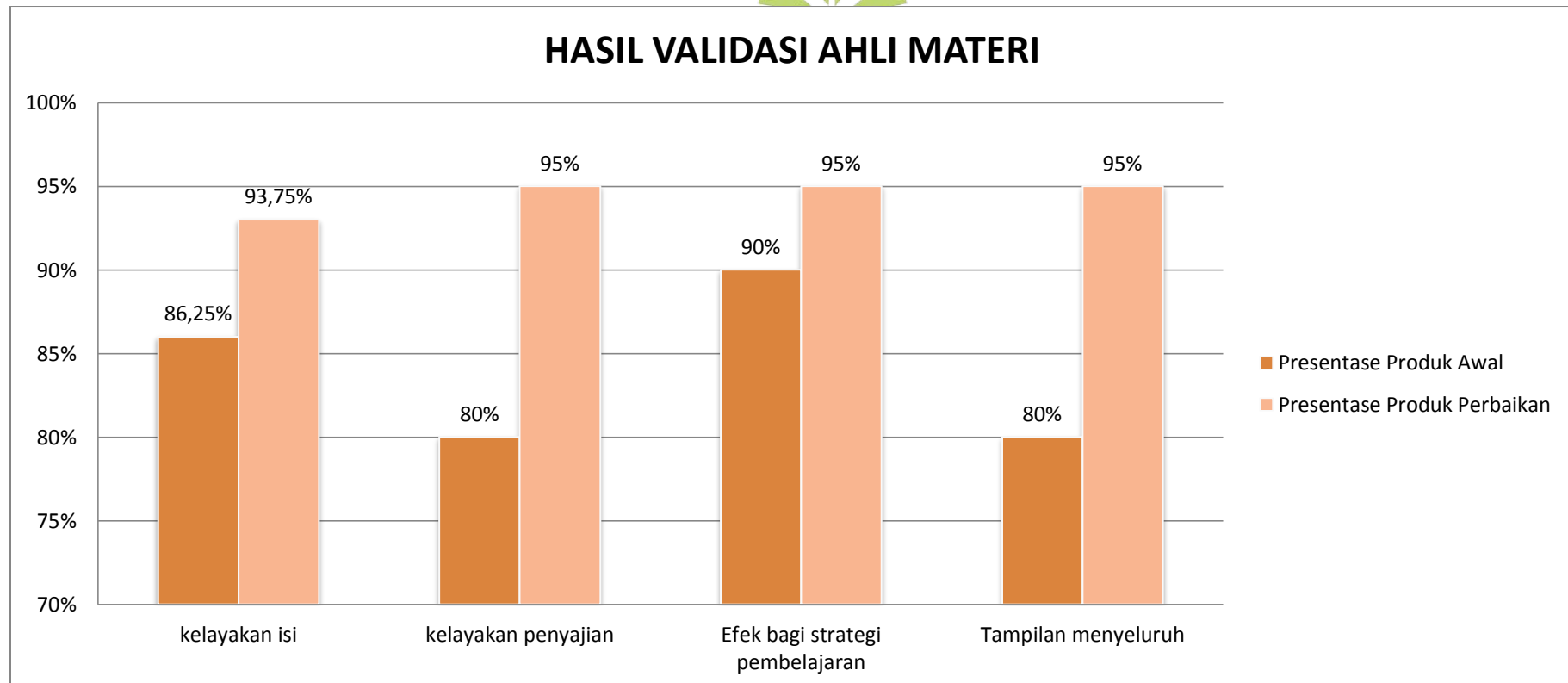
$P > 81\%$	Sangat Layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Layak
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang Layak

## HASIL VALIDASI AHLI MATERI

Aspek	Presentase Produk Awal	Presentase Produk Perbaikan
kelayakan isi	86,25%	93,75%
kelayakan penyajian	80%	95%
Efek bagi strategi pembelajaran	90%	95%
Tampilan menyeluruh	80%	95%



## HASIL VALIDASI AHLI MATERI



Hasil penilaian ahli media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		AX 1		AX 2	
		Awal	Revisi	Awal	Revisi
a. Aspek kebahasaan					
1	Petunjuk penggunaan permainan disampaikan dengan jelas	4	5	3	5
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa MI kelas V	4	4	3	4
3	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	4	5	4	4
b. Aspek kelayakan penyajian					
4	Penyajian permainan dilakukan secara sistematis	5	5	3	4
5	Penyajian permainan mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran	5	4	4	4
6	Penyajian bentuk, gambar, dan warna menarik dan proposional	4	4	3	5
c. Efek bagi strategi pembelajaran					
7	Permainan logico mudah digunakan dalam proses pembelajaran siswa, baik di luar kelas maupun di dalam kelas.	4	4	4	4
8	Permainan logico mendukung siswa untuk dapat belajar kosa kata bahasa Arab secara mandiri	4	5	4	4
d. Tampilan menyeluruh					
9	Desain permainan member kesan positif, sehingga peserta didik tertarik.	5	5	4	5
10	Teks dan tulisan mudah dibaca	5	5	3	5
Jumlah		44	46	33	44
Skor maksimal		50	50	50	50
Presentase		88%	92%	66%	88%
kriteria		Sangat Layak	Sangat Layak	Layak	Sangat Layak

Keterangan:

AX 1 Dr. Umi Hijriyah, M.Pd

AX 2 Antomi Saregar,

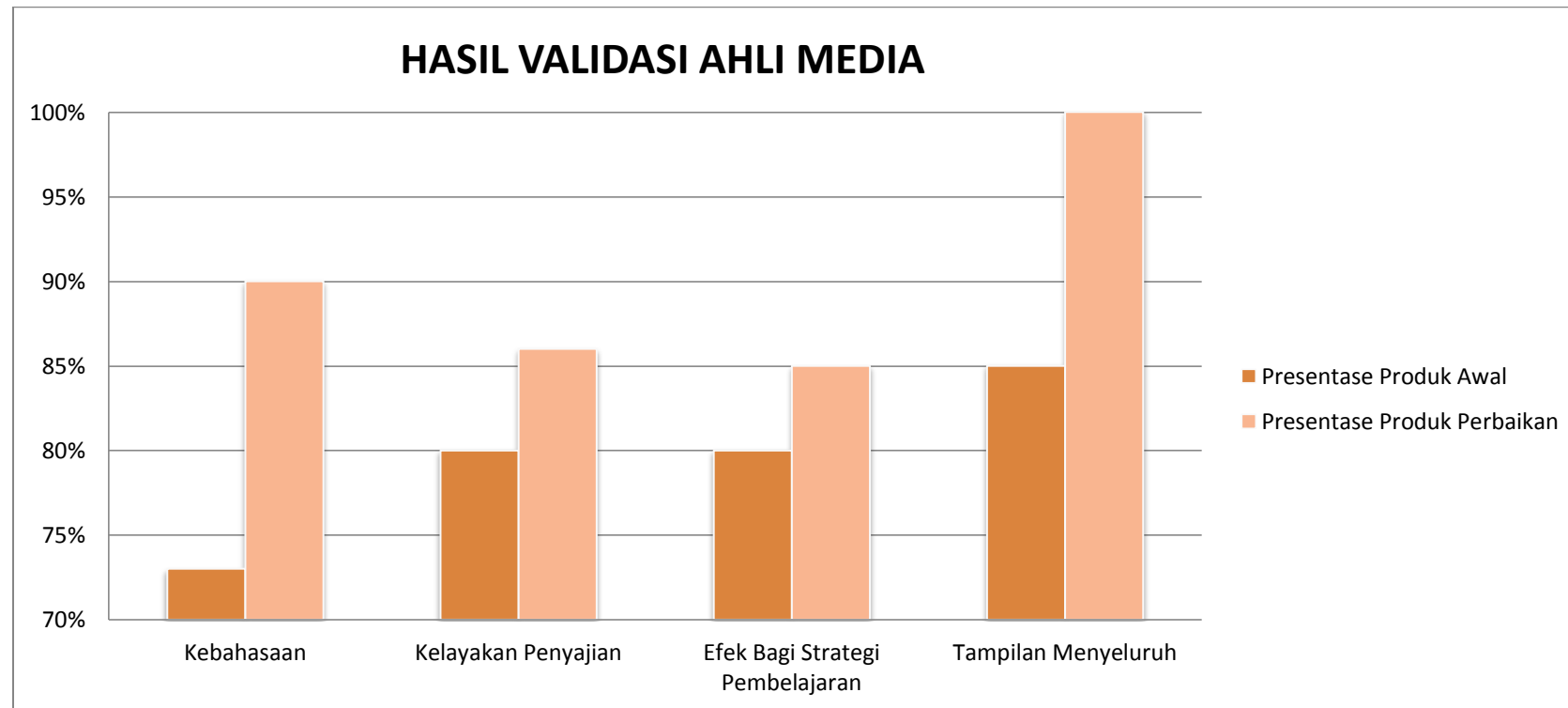
Kriteria:

$P > 81\%$   
 $61\% < P \leq 80\%$   
 $41\% < P \leq 60\%$   
 $20\% < P \leq 40\%$   
 $P \leq 20\%$

Sangat Layak  
 Layak  
 Cukup Layak  
 Kurang Layak  
 Sangat Kurang Layak

### HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

Aspek	Presentase Produk Awal	Presentase Produk Perbaikan
Kebahasaan	73,33%	90%
Kelayakan Penyajian	80%	86,66%
Efek Bagi Strategi Pembelajaran	80%	85%
Tampilan Menyeluruh	85%	100%



### Hasil Penilaian Angket Respon Guru Bahasa Arab

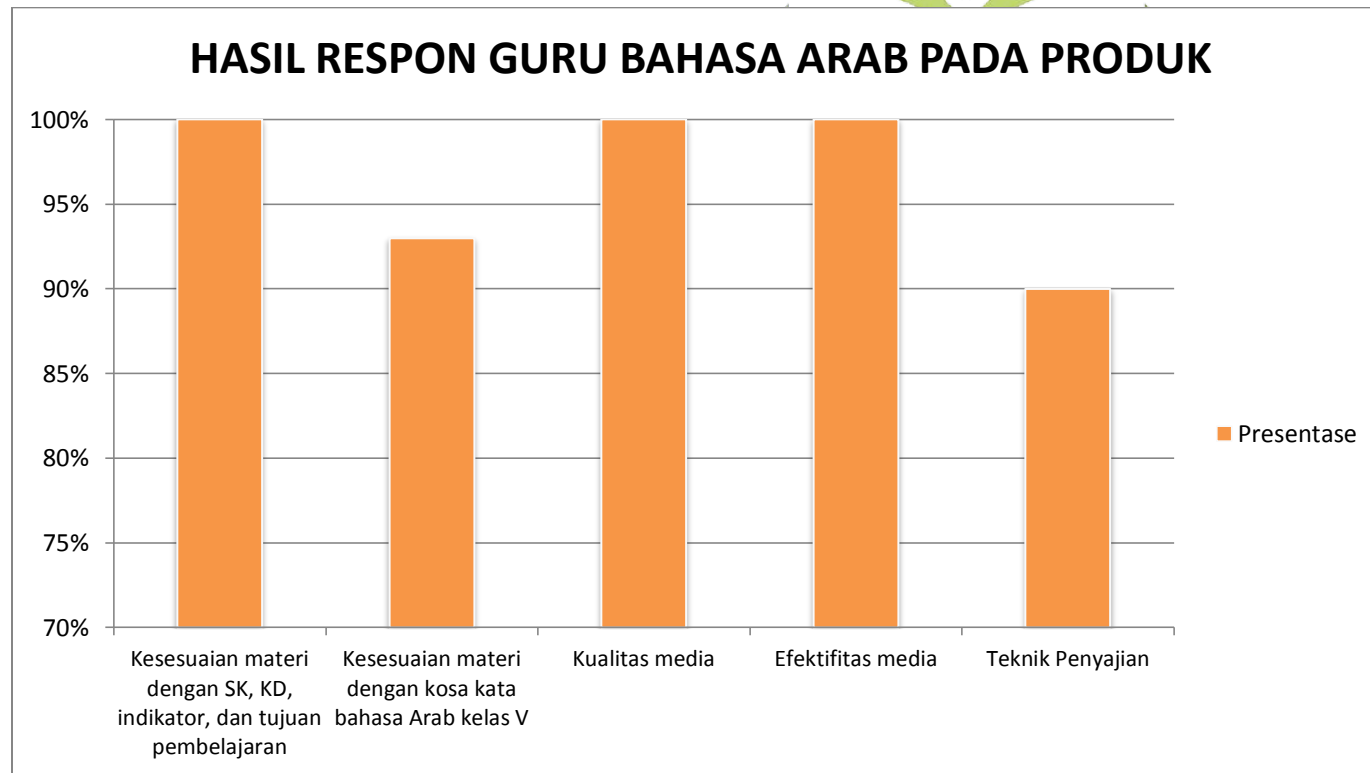
No	Aspek yang dinilai	Penilaian
<b>a. Kesesuaian materi dengan SK, KD, indicator, dan tujuan pembelajaran</b>		
1	Kesesuaian materi dengan SK	5
2	Kesesuaian materi dengan KD	5
3	Kesesuaian materi dengan indicator	5
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
<b>b. Kesesuaian materi dengan kosa kata bahasa Arab kelas V</b>		
5	Kesesuaian materi dengan kosa kata bahasa Arab kelas V	5
6	Materi dan kegiatan yang disajikan dapat menambah wawasan peserta didik mengenai kosa kata bahasa Arab	4
7	Kemampuan merangsang kedalaman berfikir peserta didik melalui pemberian masalah	5
<b>c. Kualitas media</b>		
8	Kualitas permainan logico yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran	5
9	Penggunaan permainan logico yang dikembangkan memenuhi fungsi praktis sebagai media pembelajaran	5
<b>d. Efektifitas media</b>		
10	Kesesuaian media yang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran	5
11	Media yang dikembangkan dapat digunakan belajar mandiri, kelompok kecil maupun kelompok besar	5
12	Penggunaan media yang dikembangkan tidak membutuhkan penyesuaian khusus	4
<b>e. Teknik penyajian</b>		
13	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	4
14	Desain permainan logico menarik disertai gambar dan warna	5
15	Kemampuan merangsang kedalaman berfikir peserta didik dalam memecahkan masalah	4
16	Ketersediaan petunjuk penggunaan permainan logico	5
<b>Jumlah</b>		<b>76</b>
<b>Maksimal</b>		<b>80</b>
<b>Presentase</b>		<b>95%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>

Kriteria:

$P > 81\%$	Sangat Layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Layak
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang Layak

### HASIL RESPON GURU BAHASA ARAB PADA PRODUK

Aspek	Jumlah setiap aspek	Skor maksimal	Presentase
Kesesuaian materi dengan SK, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	20	20	100%
Kesesuaian materi dengan kosa kata bahasa Arab kelas V	14	15	93,33%
Kualitas media	15	15	100%
Efektifitas media	10	10	100%
Teknik Penyajian	18	20	90%



## Hasil Respon Peserta Didik

**Jumlah Responden : 40**

**Skor Maksimal Per Pernyataan : 5**

**Skor Maksimal Seluruh Pernyataan : 200**

No	Nama Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Afifah Ummu Azizah	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5
2	Agung Dzaky Wijaya	4	5	3	3	4	4	5	5	5	5
3	Ana Lathifah Fauziah	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5
4	Ananda Syakira R.M	3	5	4	3	5	4	5	5	4	5
5	Annika Nisrina	4	5	4	3	4	3	3	4	5	4
6	Aulia Dwi Yunita	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5
7	Az-Zahra Nur Fadhila	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5
8	Balqiska Alivia	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5
9	Chantika Athaya Arlie	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4
10	Chantika Sari Putri N.H	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4
11	Chika Putri Meidy	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4
12	Dawai Amarta Alfara	5	5	4	3	5	4	3	3	3	4
13	Desti Anggraini	5	5	4	3	4	3	5	4	4	5
14	Eka Syazana Wulansari	4	4	5	3	4	4	4	3	4	5
15	Ersya Shafira Ahmad	4	3	5	3	4	4	3	4	3	4
16	Fadhila Nur Al-Akwa	4	3	3	3	3	4	5	4	4	5
17	Fauzy Sovyan	4	4	3	4	3	5	5	4	4	5
18	Hikmah Kamila Azkiya	4	3	5	5	4	4	5	4	5	5
19	M. I'zaz Fawwaz Dallah	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5
20	Marsella Putriana	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4
21	Moza Rasya Ananda	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
22	Muh. Berlian Edika P.	4	4	3	5	4	5	5	4	5	5
23	Muh. Ferdinan Tamam	5	5	3	5	5	4	5	3	5	4
24	Mutiara Putri Azizah	5	4	4	3	4	5	5	5	4	4
25	Nadziifa Fauziah A.	5	4	5	5	4	5	3	5	5	4
26	Nailatur Rafidah	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5
27	Najwa Mufidah Putri A.	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
28	Naza Sabilla Bilqis	5	5	3	5	4	5	5	5	4	5
29	Nindya Bintan Aulia	4	4	5	3	4	4	3	4	4	4
30	Nisa Faralina Al Hisani	4	3	5	3	4	5	5	3	4	4
31	Nur Kholis Ramadhan	5	4	5	4	4	5	4	3	3	5



32	Rianti Maharani	5	5	4	3	4	5	4	5	5	4
33	Rizqy Utama	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4
34	Salwa Na'ila Rahadatul A	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4
35	Sarah Aulya Rahmah	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5
36	Sausan Salsabila	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4
37	Shakira Diajeng Mutiara I	5	4	5	5	4	5	4	3	5	4
38	Syauqi Hayyan Azizy	5	4	5	4	5	4	4	4	3	5
39	Tri Syifa Maharani	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5
40	Zhafira Syafitri	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
<b>JUMLAH SELURUH</b>		<b>174</b>	<b>168</b>	<b>168</b>	<b>159</b>	<b>169</b>	<b>175</b>	<b>169</b>	<b>170</b>	<b>173</b>	<b>182</b>
<b>SKOR MAKSIMAL @PERNYATAAN</b>		<b>200</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>200</b>
<b>PRESENTASE</b>		<b>87%</b>	<b>84%</b>	<b>84%</b>	<b>79,5%</b>	<b>84,5%</b>	<b>87,5%</b>	<b>84,5%</b>	<b>85%</b>	<b>86,5%</b>	<b>91%</b>
<b>KRITERIA</b>		<b>SL</b>	<b>SL</b>	<b>SL</b>	<b>L</b>	<b>SL</b>	<b>SL</b>	<b>SL</b>	<b>SL</b>	<b>SL</b>	<b>SL</b>
<b>RATA-RATA AKHIR</b>		<b>85,35%</b>									
<b>KRITERIA AKHIR</b>		<b>Sangat Layak</b>									

**keterangan:**

Kriteria:

$P > 81\%$

$61\% < P \leq 80\%$

$41\% < P \leq 60\%$

$20\% < P \leq 40\%$

$P \leq 20\%$

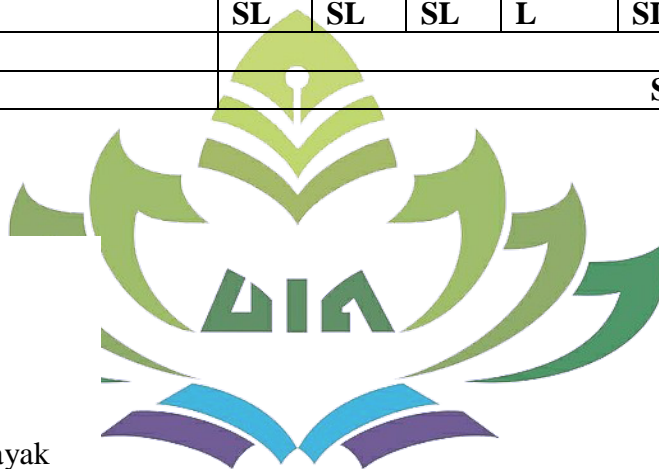
Sangat Layak

Layak

Cukup Layak

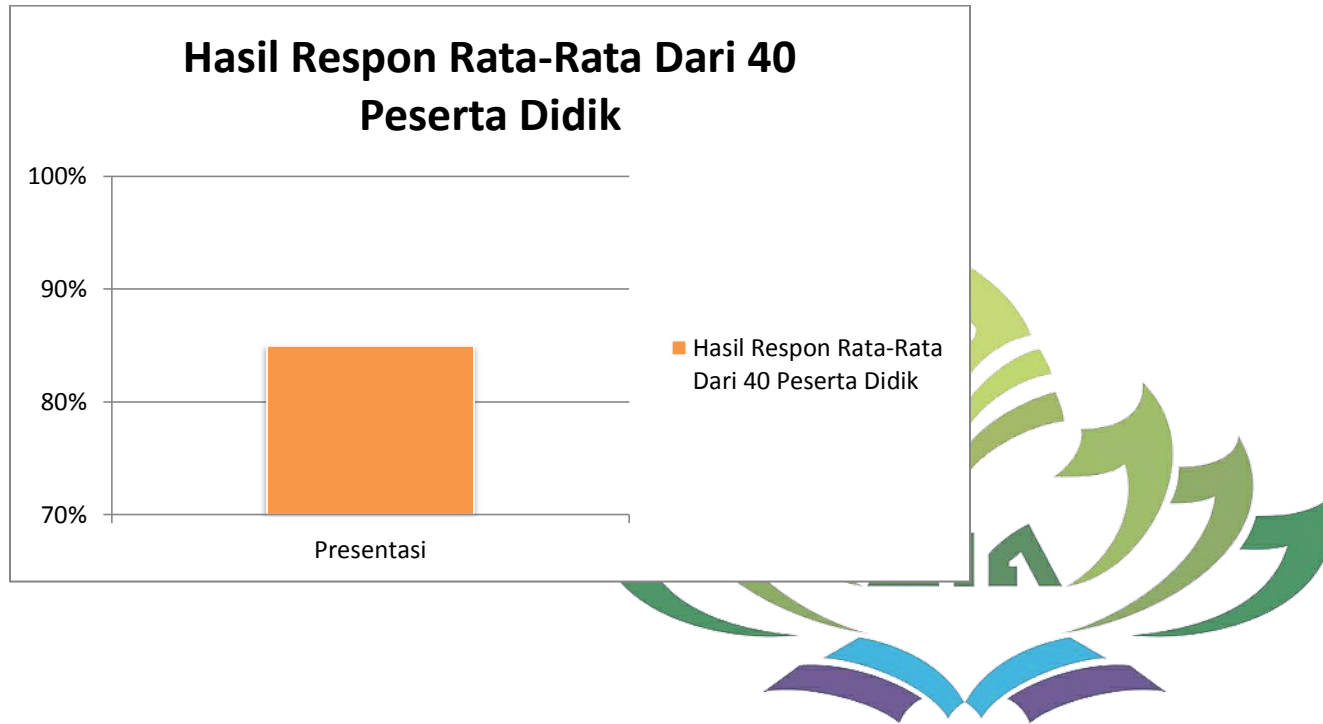
Kurang Layak

Sangat Kurang Layak



## HASIL RESPON PESERTA DIDIK

Respon Peserta Didik	Presentasi
Hasil Respon Rata-Rata Dari 40 Peserta Didik	85,35%



## DAFTAR NAMA VALIDATOR DAN GURU BAHASA ARAB

### Ahli Materi

Keterangan	Validator 1	Validator 2
Nama	Dr. H. Abdurachman, MA	Dr. Zulhanan, MA
NIP		196709241996031001
Instansi	Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung	Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

### Ahli Media

Keterangan	Validator 1	Validator 2
Nama	Dr. Umi Hijriyah, M.Pd	Antomi Saregar, M.Pd, M.Si
NIP	197203151997032004	
Instansi	Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung	Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

### Guru Bahasa Arab

Nama	H. Bahrudin, S.Ag
NIP	197008042014111001
Instansi	Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Bandar Lampung

## DOKUMENTASI PENELITIAN





